

NOTICIAS - OF 4 - J-POP - VIDEOJUEGOS - H.N. Japan - PÓSTERS
minami
MANGA Y OCIO
AÑO VIII
NÚMERO 76
INCLUYE CD-ROM
4.99 E
¡Este mes CD Rom extra!
RAGNAROK HISPANO ONLINE
¡El juego completo!
PREMIOS EXPOMANGA 2006
Premio Expomanga al mejor medio de comunicación 2oo5
CC Sakura
Especial dossier
Ragnarok Online
LA LEYENDA
ares editorial
00076
8 414090 223881
D.N.A2 - Master of Mosquiton - Peace Maker Kurogane - Corrector Yui - Gun Crisis - ¡Y mucho más...!

Porque los tiempos están cambiando

Un número más a toda leche. Un número más en el que veréis que la cosa ha cambiado, y encima para bien. En esta ocasión, además de seguir ofreciendoos las mejores reseñas, los más completos artículos, las opiniones más variadas, y las secciones más cachondas, os hemos preparado una portada de lujo de todo un hito histórico: **Ragnarok On Line**, y por si alguien quiere probarlo y aún no lo tiene, os regalamos un segundo CD con el videojuego, rompiendo moldes y anticipándonos a todos en ofreceros lo mejor para que no podáis tener queja de que no os mimamos.
Sin embargo, es cierto que han habido cambios, y culpa mía ha sido no ir advirtiendo de ellos en los últimos números. Aunque también es verdad que, sorprendentemente, no os habéis quejado demasiado de ellos, o incluso nos habéis felicitado por los últimos números, lo cual no deja de halagarnos y hacernos sentirnos orgullosos del trabajo que mes tras mes os presentamos. Pero vayamos al lío: El primer cambio significativo ha sido la desaparición de la sección de cosplay hace unos meses. Sin duda ha sido una pena, pero la vida es dura, a partir de cierta edad hay que trabajar, ganar dinero, pagar una casa, una hipoteca... y su encargada, *Esther*, ha tenido que dejarlo por un tiempo por ese motivo: ha aceptado un trabajo que casi no le deja tiempo ni para dormir, y es incapaz de dedicaros el tiempo que merecéis. Nos ofreció la sección para que siguiera llevandola otra persona, pero cuando una persona se ofrece hasta el límite y se entrega en su sección como lo ha hecho *Esther*, nuestra querida *Momoko*, pensar en un sustituto es casi sacrilegio, y por ello esta parte de cosplay estará congelada por algunos meses, en espera de que vuestra amiga vuelva de Barna y pueda retomar las riendas. Un abrazo desde aquí, niña, y ánimo.

La otra sección que ha ido desareciendo poco a poco ha sido *Fanotakufics*. Primero problemas con un patrocinador, el trabajo de su redactora, y finalmente algún que otro problemilla que no viene al caso mencionar, han terminado con la congelación de la sección. La buena noticia es que, dado que la redactora nos ha pedido que no sigamos la sección hasta que ella no vuelva, en breve inauguraremos una sección hermana, si bien de corte más duro y arriesgado. Cómo decirlo... más... ¿oscura?. La participación en esta sección, que seguirá valorando vuestros escritos y premiando los que sean más originales y de mejor calidad, incluirá la posibilidad de caer en las manos de nuestros *Pin* y *Pon* particulares, nuestros sabios cabrones, un jurado que destripará los escritos de los más terroríficos, de aquellos que en vez de escribir deberían pasar su tiempo libre picando en la mina o jugando al fútbol, y les fusilarán sin piedad para deshonra y dolor de corazón de sus allegados. O sea, hablando en plata, en esta sección... Nos pasaremos por la piedra vuestros propios textos, aunque al menos os permitirtemos firmar con pseudónimo, ya que al fin y al cabo, hasta nosotros tenemos corazón, aunque no recuerdo muy bien dónde lo vi por última vez. ¿Estáis preparados para ello?

Y bueno, poco más sobre cambios. Observaréis que algunas secciones van ganando en espacio mientras otras ceden terreno a sus vecinas, todo en referencia a lo que nos decís en vuestras cartas y correos electrónicos. En definitiva, al fiun y al cabo, Minami es una criatura viva en constante evolución, una serpiente en movimiento que baila al son de vuestros propios deseos. Vosotros tenéis la flauta mágica, sólo tenéis que inidicarnos dónde queréis que vayamos.

Y ahora, no os distrigo más: Pasad, estáis en vuestra casa, y gracias por seguirnos mes a mes.

Rafa del Río

MINAMI 76

Dirección: María José Castro

Coordinador: Rafa del Río
Gran Hermano: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Mikel Patón, Lirin, Jacobo de Pedro Fernández, Vicente Ramírez, Laura Pla, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Ana Gómez, Marco Navarro, Thais Martínez, Andrés G. Mendoza, Esther Álvarez, Jorge Sánchez, Alejandro Peralta, Sukato-san, Sakusuki, Lisa-Chan e Iria Ros
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Minami Team
Diseño y Maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes:
Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Rafa del Río

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Lidia Biosca y Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Publicidad:
La General de Servicios
Eduard Portillo - Telf.: 902.99.80.15
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación.
Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@areseditorial.com

Visita nuestra página web:
www.areseditorial.com





TOP MANGA

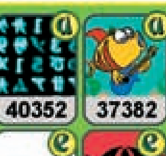
84340	*Moonlight Densetsu*
84354	*Heart of the sword*
84330	*1/3 no Junjou na kanjou*
84295	Hikari
84350	Shiawase
84329	Mazinger Z
84337	Sobakasu
84665	Welcome to wonderland
84328	X2

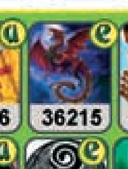
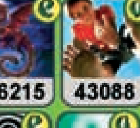
EJ: poli28 84340

LAS MEJORES IMAGENES

Envía FOTO33 (espacio) y el código de la imagen al 7372

EJ: FOTO33 38996




40352 37382 42026 36215 43088

45107 45479 45425 37395 41806

47945 48223 48224 48226 48229 47844 47846

EJ: foto33 84340

42020 42891 46983 PALMA 42623

42958 dalila 45582 42893 43073

¡BÁJATE POLIFÓNICAS!

Envía POLi28 (espacio) y el código de la melodía al 7372. EJ: POLi28 83688



83688	Bruce Lee
80084	Time to fight
84273	100 mph
84270	Groovy
84269	Eyes on me

VIDEOJUEGOS

83780	Final Fantasy 4	83749	Final Fantasy 2	83719	Super Mario World
83779	Final Fantasy 3	83748	Final Fight	83718	Ultima-Exodus
83778	Final Fantasy 2	83747	Dr Mario	83717	Uridium
83777	Final Fantasy 2	83746	Dr Mario	83716	Tomb Raider 3
83776	Final Fantasy	83745	Final Fantasy 6	83715	Syphoon Filter
83775	Final Fantasy 3	83744	Bubble Bobble	83714	Street Fighter
83774	Final Fantasy 2	83743	DOOM	83713	Sim City
83773	Final Fantasy 2	83742	Donkey Kong Country 2	83711	Super Mario 1
83772	Final Fantasy 2	83741	Donkey Kong Country	83712	Super Mario 2
83771	Final Fantasy 2	83740	Die Hard Trilogy	83709	Tomb Raider
83770	Final Fantasy 2	83739	Final Fantasy	83708	Resident Evil
83769	Final Fantasy 1	83738	Metal Gear Solid	83707	Gran Turismot
83768	Final Fantasy 2	83737	Dragon Ball Z	83706	Worms
83767	Final Fantasy 4	83736	Doom	83705	Zelda
83766	Final Fantasy 3	83735	Dark Stalkers 3	83704	Zorro
83765	Ghouls and goblins	83734	Golden eye	83703	Duke Nukem
83764	Headhunter	83733	Resident Evil 2	83702	Fairlight
83763	Monty on the run	83732	Mortal Kombat	83701	Druid
83762	Pac Man	83731	metal Gear Solid 2	83700	Crash Bandicoot Warped
83761	Pac Land	83730	Gauntlet	83699	Crash team racing
83760	Space Harrier	83729	Bust a move 3000	83698	Boulder dash
83759	Space Harrier	83728	Crono Trigger	83697	1942
83758	Puzzle Bobble	83727	Commando	83696	Airwolf
83757	Sonic The Hedgehog	83726	F-Zerox	83695	Alone in the dark
83756	Sonic The Hedgehog	83725	Space Harrier	83694	Altered beast
83755	Sonic The Hedgehog	83724	Spy Hunter	83693	Bombjack
83754	KINGDOM HEARTS	83723	Spy vs. Spy	83692	Paperboy
83753	Tetris	83722	Street Surfer	83691	Rodland
83752	Tetris	83721	Super Monkey Ball	83690	Pengo
83750	Super Mario Brothers	83720	Super Mario Brothers 3	83689	Moon Patrol

SUPERHEROES

Ej: foto33 45159

45157 45192 45172

45159 45135 45140

45182 45126 45208

45137 45164 45184

MANGA

84670	Go for it	84324	Battle	84293	Opening
84664	Dearly beloved	84321	Tokimeki no doukasen	84292	Opening version
84663	Traverse town	84319	Attack team	84291	Tobira o akete
84353	Opening	84318	Fiddle of chocobo	84290	To Zanarkand
84352	Geki! Teigoku kageki dan	84317	This is your story	84289	Zankoku na tenshi no...
84351	Thanatos	84316	Suteki da ne	84288	The republic of Bastok
84349	intro	84315	Memories	84287	Ryoga
84348	Alan´s flute	84314	Waltz for the moon	84286	Melodies of life
84347	opening	84313	Great warrior	84285	Opening
84346	Yakusoku wa iranaip	84312	Intro	84284	Misato
84345	Love is changing	84311	Cid	84283	Tidus theme
84344	Tears	84310	Jenova	84282	The gold saucer
84343	Tenshi no yubiriki	84308	Silence before the storm	84281	Keep on
84342	Opening	84307	The airship Hildagaldy	84280	Eternity
84341	Komm susser todd	84306	Sakura battle	84279	I wish
84339	I am a pioneer	84305	Omoide ga ippai	84278	Head cha la
84338	Otome no policy	84304	Partynight	84277	Attack on dollet
84336	Platinum	84303	Jajauma ni sasenaide	84276	Catch you catch me
84335	Opening	84302	Egao no mirai hep	84275	Hey digimon
84334	Toki ni ai wap	84301	Black mage village	84274	Millenium fair
84333	Duvet	84300	Electric de Chocobo	84272	Balamb garden
84332	Rythm emotion	84299	Laputa	84271	Battle in the dungeon
84331	intro	84298	Smile for you	84322	Itooshi hito no tame ni
84327	Battle	84297	Opening theme	84320	Aeris
84326	Boss	84296	Just communication	84350	Shiawase
84325	Tifa	84294	Odeka ke cochobo	84295	Hikari

TEMAS PARA EL MOVIL

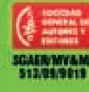
Envia un SMS al **7372** con la clave **TEMA41** (espacio) y el código del tema que prefieras.



Ej: tema41 manga

- chicasexy
- zombies
- Lobos
- Tetas
- vampiros
- mulatas
- hadas
- escotes
- chocolate
- demonios
- tapas
- labios
- culitos
- bikinis
- mangasexy
- escotes
- formula1
- kamasutra





Sumario Minami 76







NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Queridos lectores y ojeadores, sed bienvenidos a nuestro habitual repaso a la actualidad del manganime. En esta ocasión, ante la "amenaza" de vacaciones generalizadas que supone el mes de agosto, nos toca redactar esta sección con especial antelación, así que a ver qué podemos iros contando…

Nuestras primeras líneas, como siempre, estarán dedicadas a los lanzamientos nacionales de tipo impreso previstos para estas fechas.

A continuación podéis leer la última hornada de novedades anunciada por la editorial **Planeta DeAgostini**:

Detective Conan Vol. 2 Nº 54
Asa, el ejecutor Nº 10 (de 10)
20th Century Boys Nº 20
Dragon Ball: Ultimate Edition Nº 12, 13
Bola de drac: Edició definitiva Nº 12, 13

Nana Nº 03
De *Ai Yazawa*. 192 págs. 6,95 €. La capital siempre guarda un atractivo especial para los jóvenes que quieren hacer algo en su vida, perseguir sus sueños. Mudarse a la gran metrópolis es su manera de tomar las riendas de su vida. Dos chicas muy distintas llegan a Tokio: una de ellas, dulce y femenina, arrastra una larga serie de fracasos sentimentales; la otra, más madura y segura de sí misma, ha sacrificado su amor por sus sueños. Parece que sólo tienen en común su nombre: *Nana*. *Ai Yazawa* ha conseguido plasmar fielmente la vida de las jóvenes mujeres de cualquier rincón del mundo, sin caer en sentimentalismos baratos ni tópicos manidos.

El patito feo Nº 03 (de 6)
De *Ai Morinaga*. 176 págs. 7,50 €. *Reiichi* es el hazmerreír de todos los que le rodean: el único chico de una familia de bellezas deslumbrantes; sus hermanas no comprenden cómo ese retaco cabezón, feo y cegato puede ser su hermano. Nadie le quiere, nadie le aprecia... salvo *Yumiko*, una chica preciosa con debilidad por los seres... digamos, curiosos. *Reiichi* la ama tanto que arriesga su vida para salvar a su perro, y queda en coma durante un año. Pero el perro de *Yumiko* no era un can normal y corriente, y en agradecimiento le convierte en un guapísimo adolescente.

Anne Freaks Nº 03 (de 4)
De *Yua Kotegawa*. 192 págs. 7,50 €. *Yuri* sabe que no es un chico normal. Desde pequeño tiene inquietantes sueños, en los que ve a una niña en una habitación llena de sangre. Cuando asesina a su madre e intenta enterrar el cadáver, aparece *Anne*, una chica que le da consejos...

Yaiba Nº 03 (de 12)
De *Gosho Aoyama*. *Yaiba* viaja a Tokio para perfeccionar su aprendizaje del kendo, disciplina que practica desde que era niño, pero cuando su nuevo rival *Takashi* se deja dominar por la Espada del Dios del Viento, *Yaiba* decide hacerle frente. Para ello necesita la única espada capaz de enfrentarse al poder maléfico de *Takashi*, la Espada del Dios del Trueno. Sigue las aventuras de este joven samurái y sus amigos en este genial manga del autor de **Detective Conan**.

También han anunciado que en noviembre saldrá **Spicy Girl** y en diciembre lo hará **Pétalos de nieve**, dos obras de *Mihona Fujii* (autora de **Gals!**) que aquí encontraremos dentro de la colección "Un manga, un romance". Por lo demás, parece cada vez más probable (aunque aún no está confirmado) que la editorial nos traerá de nuevo **Dr. Slump** para el próximo Salón de Barcelona. Lo que sí llegará con toda seguridad es **Detective Conan Special**, una nueva serie con guiones de *Aoyama* y dibujos de varios autores que se viene publicando en Japón desde 1997. Hasta la fecha existen veintisiete tomos de esta serie. Desde Planeta aseguran que el formato de publicación será similar al de la serie **Detective Conan** actualmente en curso. También para el Salón están previsto **Datte suki nandamon** (que se llamará **Porque me gustas**), obra de *Wataru Yoshizumi*, y puede que también alguna otra novedad de *Miho Obana* (autora de **Kodomo no Omocha**). Asimismo, parece seguro que para el Salón empezarán la publicación de otro shojo, **Un millón de lágrimas** (**Hyakuman Tsubu no Namida**), obra de *Yuana Kazumi* (**La canción del sueño**) y compuesta por dos tomos.

Dejamos Planeta y hablamos ahora de **Norma Editorial**. Aquí tenéis la lista de la compra de este mes:

AH, MI DIOSA 12
NEOGÉNESIS EVANGELION. THE IRON MAIDEN 2ND 4
GUNDAM THE ORIGIN 7
FAKE 7
AZUL. AI YORI AOSHI 11
DEL CIELO AL INFIERNO 11

AKIRA 4 (de 6)
De *Katsuhiro Otomo*. Publicación trimestral. 400 pág. 22,95 €.

TOKYO MEW MEW À LA MODE 2 (de 2)
De *Mia Ikumi*. 208 págs. 8,00 €. En **Tokyo Mew Mew à la mode** empieza una nueva serie protagonizada por las monísimas *Mew Mew*... ahora con un personaje más, *Strawberry Mew*. Cuando *Berry Shirayuki* entra en la cafetería regentada por las *Mew Mew*, no espera que su vida vaya a cambiar para siempre, ni que se vaya a convertir en una "magical girl" con la misión de derrotar a los enemigos que amenazan con acabar con la paz en la Tierra…

Cerramos el apartado de Norma Editorial con una gran noticia para muchos: esta casa se ha hecho con **FullMetal Alchemist**, uno de los títulos más esperados y que podremos leer de cara al Salón de Barcelona. Recordemos que recientemente acaba de estrenarse la versión animada en el canal Buzz. Según Norma la edición española de la his-

torieta original será en formato rústico con sobrecubierta peliculada en mate. Cada volumen (saldrán bimestralmente) constará de unas 176 páginas y costará 7 euros. **FullMetal Alchemist** es obra de la autora *Hiromu Arakawa* y narra la aventura de los hermanos *Edward* y *Alphonse Elric* a principios del siglo XX, cuando la alquimia es una ciencia muy extendida. Una serie de sucesos desafortunados llevarán a los dos hermanos a sufrir una transformación que los llevará a iniciar un viaje cargado de aventuras. Full Metal Alchemist comenzó a publicarse en Japón en el año 2001 y hasta ahora se han publicado 14 volúmenes recopilatorios.

Por su parte, también la editorial **Ivrea** nos prepara varios lanzamientos este mes. Son los siguientes:

DAYDREAM nº8
Daydream narra la historia de *Misaki Saiki*, una especie de chamán que puede comunicarse con los fantasmas de los muertos que rondan en el mundo. Por eso es reclutada por su amigo *Soichiro* para trabajar en la resolución de misterios sobrenaturales para un departamento del gobierno japonés.

ARIA nº1
La secuela de **Aqua**, obra ya publicada por Editorial Ivrea. En el planeta Aqua, alguna vez llamado Marte, vive *Akari Mizunashi*, quien no tiene ningún tipo de inconveniente en vivir de manera precaria con tal de cumplir su sueño: convertirse en gondolera en Neo-Venezia. En el camino encontrará varios obstáculos, marcianos y criaturas extrañas que harán de esta una aventura inolvidable. Y con algo de suerte llegará a ser la dueña de su propia Góndola... De *Kozue Amano*. 8 €.

BATTLE ROYALE nº15 (ULTIMO TOMO)
El horror, la locura y la traición se convertirán en moneda corriente, mientras la lenta cuenta regresiva va llegando a su fin.

EREMENTAR GERAD nº 8
Un futuro alternativo donde distintos grupos combaten utilizando armas vivientes, que ocultan su identidad tomando forma de mujeres.

EL AMANTE DRAGON nº9
De *Mayu Shinjo* (**Virgin Crisis**, **Kaikan Phrase**…). En **Haou Airen** (**El amante dragón**), la autora nos presenta a *Kurumi Akino*, una chica de 17 años que tras la muerte de su padre cuatro años atrás (que se suma a la pobre salud de su madre) se ve obligada a cargarse al hombro a su familia. Pero su vida cambiará cuando conozca y salve al Rey Dragón...

HUNGRY HEART nº5
El último manga de fútbol de *Yoichi Takahashi*, el creador de **Captain Tsubasa** (Oliver y Benji).

MÄR nº8
La última obra del aclamado *Noboyuki Anzai*, creador de la famosa **Flame of Recca**. Un sueño recurrente ataca todas las noches a *Jinta*. Trata de un país habitado por criaturas fantásticas llamado Märchen. *Jinta* terminará sorprendentemente siendo absorbido por su sueño, convirtiéndose en otro de los guerreros que la recorren en busca de aventura...

BARON GONG BATTLE nº2
De *Masayuki Taguchi*, uno de los autores del manga **Battle Royale**. **Baron Gong Battle** es una extraña historia donde un grupo nazi descubre dentro de una pirámide egipcia, en 1944, un sarcófago con un extraño humanoide en su interior. *Hitler* encomienda a sus científicos experimentar con éste, creando así una raza mutante, llamada *Neo-Humes*.

WEDDING PEACH nº5
Momoko y sus amigas descubren un día que pueden transformarse en los ángeles del amor y, desde entonces, unirán sus fuerzas y su magia para destruir a la reina de los demonios y salvar a la humanidad.

KOI KOI SEVEN nº2
Tanaka Tetsuro pensó que iba a estar tranquilo en su nuevo instituto. Lejos de su familia, lo veía como una escapada hacia la paz. El problema es que no sabe que su nueva escuela esta llena de mujeres, de hecho él es el único hombre en ella. Ahora será constantemente acosado y quedará en el medio de una guerra entre estudiantes que para complicar aún más las cosas son dueñas de poderes increíbles.

BLOODRAIN nº2
Una serie de muertes relacionadas con el círculo de conocidos más íntimo de *Kumi* parece indicar que ella es la siguiente o al menos que un asesino perverso, que no escatima en violencia, está jugando con ella y sus seres queridos. Eso sí, solamente cuando el sol cae y la lluvia cubre el horizonte.

KATTENI KAIZO nº20
Katsu Kaizo es un paranoico estudiante de secundaria de 17 años, que además tiene la particularidad de tener muuuucha imaginación: cree que absolutamente todo lo que lo rodea (desde un letrero hasta un elefante) forma parte de una enorme conspiración alienígena.

Nos referimos a continuación a **Ediciones Glénat**. Esta editorial ha afirmado que **Death Note** (novedad que ya os adelantábamos el mes pasado) podría verse publicado antes incluso del Salón del Manga de Barcelona.

Death Note narra las aventuras de *Yagami Light*, un aplicado estudiante de 17 años que un día encuentra en el suelo un cuaderno con la inscripción “Death Note” en su portada. Tan curioso libro de notas lleva unas instrucciones escritas: los humanos cuyos nombres hayan sido escritos en este cuaderno morirán. Este efecto sólo sucederá si el escritor tiene en mente el rostro de la víctima mientras escribe el nombre.

Aprovechamos para recordaros que Glénat publicará la obra completa de *Rumiko Takahashi* en formato “Big Manga”, El contrato incluye **La tragedia de P**, **1 or W**, **Ningyo No Mori** y **Ningyo No Kizu** (estos dos últimos títulos se editarán en un volumen único), así como diversos clásicos como **Meteoro**, **Dos fuera de serie: Juana y Sergio**, etc (ver anterior Minami).

Con respecto a otra novedad que ya anunciaron, **Biomega** (de *Tsutomu Nihei*; es la segunda “precuela” de **Blame**), hay que decir que finalmente su lanzamiento en España ha tenido que aplazarse, pues la serie ha sido interrumpida en Japón. Todo lo contrario sucede con **Maiwai**, la serie de



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Minetaro Mochizuki que Glénat editará en breve.

Pero por lo pronto, vamos a centrarnos en lo que podemos encontrar en las tiendas estos días. Las novedades para agosto son las siguientes:

ALICE - ESCUELA DE MAGIA nº 2 - Serie Abierta
De *Tachibana Higuchi*. ¡Un shojo para soñar! Imagina que vives un pueblo aislado y de repente tu mejor amiga desaparece de tu vida para irse interna a un colegio. E imagina también que decides seguirla hasta Tokio, sólo para descubrir que se trata de una escuela en la que todos los alumnos cuentan con poderes mágicos. Y descubre, por último, que tú también tienes uno de esos poderes y que eso te mete en toda clase de situaciones divertidas, pero que también te crea enemigos poderosos. Todo esto es **Alice, escuela de magia**. 184 páginas. 7.50 €.

RAY nº 3 (de 7)
SAINT SEIYA EPISODIO G nº 8 – Serie abierta
NARUTO nº 24 - Serie abierta
CAPITÁN TSUBASA: LAS AVENTURAS DE OLIVER Y BENJI nº 28 (de 37)
INUYASHA nº 42 - Serie Abierta
SAMURAI DEEPER KYO nº 28 - Serie Abierta
SAY HELLO TO BLACK JACK nº 12 - Serie Abierta
ASTROBOY nº 15 (de 21)
LAMU. URUSEI YATSURA nº 8 (de 15)
INUYASHA (edición catalana) nº 12 - Serie Abierta
SHAMAN KING nº 12 (de 32)
NEGIMA. MAGISTER NEGI MAGI nº 6 - Serie Abierta
NARUTO (edición catalana) nº 2 - Serie Abierta
BLEACH nº 3 - Serie Abierta

La siguiente editorial en la que nos fijamos es **Mangaline Ediciones**. Aunque todavía teniendo muy presente el aluvión de novedades y noticias que la editorial anunció el mes pasado, veamos qué títulos ponen a la venta durante estos dos meses de verano:

JYÔNOSUKE - EL MAESTRO SECRETO DE LAS CERRADURAS
Vol. 1
De **Kazuki Nakajima** y **Shu Akana**. La nueva serie del creador de **Yugo, el negociador** ha obtenido una gran acogida en Japón, donde lleva publicados 2 volúmenes, si bien permanece abierta. 236 páginas. 8,50 €. Incluye dos puntos Mangaline.

BERSERK Vol. 29
El ritmo de publicación de esta serie ha pasado a ser irregular tras alcanzar a la edición japonesa. 248 páginas. Incluye dos pósters exclusivos y dos puntos Mangaline. 8,50 €.

CITY HUNTER Vol. 21 y 22
200 páginas. 6,00 €. Incluye un punto Mangaline.

HANAUKYO MAID TAI Vol. 11
202 páginas. 6,00 €. Incluye un punto Mangaline.

PRESENT Vol. 1
De *Kanako Inuki*. Vuelve el terror con esta nueva serie de 3 volúmenes de la afamada *Kanako Inuki*, uno de los grandes del género de terror. 200 páginas. Bimestral. PVP: 8 €. Incluye dos puntos Mangaline.

PLEASE SAVE MY EARTH Vol. 21
Último número. 200 páginas - PVP: 6 €

F.COMPO Vol. 8
200 páginas. 3,75 €.

YURA Y MAKOTO Vol. 22
200 páginas. 6,50 €. Incluye un punto Mangaline.

Tampoco hemos repasado todavía los títulos que Panini Cómics nos ofrece este mes. Son los siguientes:

Ichigo 100% 18 (de 19)
De *Mizuki Kawashita*, 6.95€.

Platonic Venus 11 (de 12)
De *Yuki Nakaji*, 7.20€.

Reloj de Arena 3 (de 9)
De *Hinako Ashihara*, 7.20€.

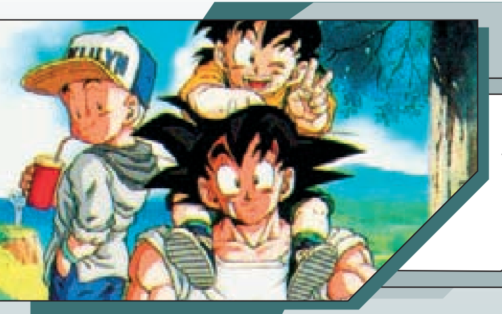
Terminamos reseñando las novedades de **Ponent Mon** y **La Cúpula**. La primera nos ofrece este mes la tercera entrega de **Homunculus** (obra de *Hideo Yamamoto*; en ella, *Susumu Nakoshi* debe decidir a cuál de los dos mundos pertenece: al parque donde viven los indigentes o al lujo de los rascacielos. Pero sus recién adquiridos poderes, que le permiten ver al homúnculo que se esconde en el interior de algunos de nosotros, ¿le serán de ayuda para ello o le conducirán irremisiblemente a la locura, en un mundo en el que no puede distinguir lo que es real de lo que no lo es?), mientras que de la segunda editorial podremos leer:

GATE Nº2
De *Hirokata Kisaragi*. Poco se pueden imaginar *Akira*, *Riki*, *Shigeru* y *Kazuya* que la extraña chica que les interpela en la calle es en realidad *Shûri*, la encargada de supervisar que se cierre la puerta interdimensional que alguien ha abierto. Tras su apertura, las Cuatro Bestias guardianas cayeron a la Tierra y quedaron ligadas a los cuerpos de los cuatro chicos mediante un contrato. Ahora, *Akira*, *Riki*, *Shigeru* y *Kazuya* deberán cerrarla si quieren salvar su mundo y sus propias vidas.

CHUNCHU Nº6 (manhwa)
De *Kim Byung Jin* y *Kim Sung Lee*. 180 páginas. 8,95€.

TOMIE Nº 2 (manga de terror)
De *Junji Ito*. 260 págs. 8,95€.

Para septiembre, La Cúpula tiene también intención de poner a la venta el número 3 de **Ragnarök** ("manhwa" de *Myong-Jin Lee*); **Panorama of hell** (tomo único; manga de terror; de *Hideshi Hino*); y el número 7 de **Model** ("manhwa" de *Lee So-Young*). Ya lo iremos contando.



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Dejamos ya de lado las noticias sobre publicaciones impresas para relataros lo que el mercado del DVD, el cine y la televisión nos reservan a los otakus este mes.

Si el mes pasado anunciábamos que **Panini** (a través de su filial The Licensing Machine) ya estaba cerrando acuerdos con alguna distribuidora para la comercialización de los episodios de **Naruto** en DVD, este mes podemos afirmar definitivamente que también se han cerrado los acuerdos oportunos para que la serie se emita en las cadenas Cuatro y Jetix. Tras meses de rumores, finalmente tenemos la confirmación oficial de estas dos cadenas. Mientras Jetix prevé el estreno de **Naruto** para el 23 de septiembre (en un principio se emitirá los fines de semana por la mañana), Cuatro no ha facilitado aún ninguna fecha, pero sí está claro que el estreno será a lo largo del otoño. Por el momento se han adquirido los primeros 104 episodios, si bien todo apunta a que la versión que a Panini le llega de la serie será la estadounidense (en EE.UU., esta producción de Pierrot hace ya un tiempo que se estrenó en Cartoon Network), con las pertinentes adaptaciones y alteraciones, si bien Panini ha procurado que el doblaje español sea coherente con la edición del manga por parte de Glénat. También hay que decir que a las pequeñas alteraciones que la licenciataria americana pueda haber aplicado sobre la serie, se sumarían las que cada canal haya creído oportunas (la censura no ha sido la misma en EE.UU., Canadá o el Reino Unido, si bien en los tres casos la serie se ha adquirido de manos de la licenciataria americana). En fin, ya veremos.

Dejamos **Naruto** por este mes para seguir hablando de novedades. Por ejemplo, las que nos trae el canal Buzz de cara a septiembre y octubre:

Texhnolyze: estreno el 1 de septiembre a las 21:00 horas. Cada viernes se emitirán cuatro capítulos seguidos de esta serie que refleja la lucha entre humanos y máquinas. Construida en las entrañas de la Tierra, la experimental ciudad de Lukuss se convirtió en La Ciudad Abandonada, olvidada por el mundo de la superficie. Ahora, sus ciudadanos atraviesan una situación desesperada cuando los gángsters extorsionan e imponen sus propias leyes y tienen el control sobre Texhnolyze, una avanzada tecnología que sustituye los miembros humanos por extremidades cibernéticas mucho más poderosas. El destino de este mundo estará en manos de cuatro individuos muy especiales: *Onishi*, el líder de los gángsters que controlan la ciudad; *Ran*, una joven que ve el futuro; *Yoshii*, un misterioso visitante recién llegado; e *Ichise*, un boxeador mutilado. ¿Será Texhnolyze la salvación o la destrucción de la ciudad? Producida por Madhouse.

Ghost in the shell, SAC 2ª Gig: estreno el 3 de septiembre a las 21:30 horas. Emisión todos los domingos a esa hora (tres episodios seguidos). Corre el año 2029. El límite entre la tecnología y la humanidad prácticamente ha desaparecido. Las naciones se rigen por motivos macroeconómicos y Japón es un enorme amasijo de empresas controladas por un inestable gobierno central. En medio de este panorama surge la Novena Sección, un brazo operativo del Ministerio del Interior Japonés, al mando de *Aramaki*, dedicado a la intervención rápida en casos de delito informático. Cuenta con el apoyo de la Patrulla Especial Ghost, un apéndice armado que está dirigido por la mayor *Motoko Kusanagi*, un androide muy diestro en el manejo de armas y de hombres.

Maratón **Last Exile**: emisión los días 9, 10, 16 y 17 de septiembre entre las 18:30 y las 21:00 horas. *Claus Valka* y *Lavie Head* son dos jóvenes pilotos de un "vanship", una pequeña aeronave que les han dejado sus padres y con la que actúan como mensajeros. En una de sus salidas se ven envueltos en una misión en la que acaban recogiendo a una niña llamada *Alvis Hamilton* con el objetivo de acercarla a una nave fortaleza conocida como Silvana. Allí conocerán a su capitán, *Alex Row*, un rebelde que busca romper las manipulaciones del Guild, el llamado "árbitro de la Guerra".

Ufo princess Walkyrie: estreno el 18 de septiembre a las 20:30 horas. Emisión lunes, miércoles y viernes a esta hora. *Kazuto Tokino* es un chico obsesionado con sacar adelante los baños públicos que le ha dejado su abuelo como legado. Su vida es normal hasta que una nave se estrella contra el establecimiento y casi lo mata. En ella llega *Walkyrie*, una princesa del Planeta Valhalla, que, para salvar su vida le entrega la mitad de su alma con curiosas consecuencias: *Walkyrie* se transforma en una niña. Evidentemente, una princesa no se escapa porque sí, y múltiples personajes que dejó atrás en su huida salen tras ella. Además está *Rika*, la hermana de *Kazuto*, a quien ni le parece buena idea lo de los baños, ni le cae bien *Walkyrie*...

Maratón **Golden Boy**: 23 y 30 de septiembre de 18:30 a 20:00 horas, con reposición al día siguiente de 13:00 a 14:30 horas y de 23:00 a 0:30 horas. Aunque a *Kintarou Oe* no le gusta reconocerlo, es un genio que completa todos sus estudios universitarios, pero los deja antes de la graduación. Tiene la mente puesta en otras cosas que considera más interesantes, por eso va de aquí para allá en su bici intentando aprender todo lo que pueda acerca de escuela de la vida, el mundo en general y, en especial, las mujeres. Es muy voluntarioso y quiere ser capaz de hacer cualquier trabajo para probarse a sí mismo. Sus viajes le permiten ir a lugares muy diversos y conocer a gente muy variada de la que siempre tiene algo que aprender…

Por otro lado, a partir de septiembre canal Buzz ofrecerá todos los sábados (con la excepción del 14 y el 28 de octubre) a las 21:00 horas una película de imagen real oriental y de género de terror o acción. Los títulos escogidos son, en este orden:

- **The Ring** (de *Hideo Nakata*),
- **Phone** (de *Ahn Byeong-Ki*),
- **Wishing Stairs** (de *Jae-yeon Yun*),
- **Dos Hermanas** (de *Kim Ji-woon*),
- **Inner Senses** (de *Chi-Leung Law*).
- **A better tomorrow III: Love and dead in Saigon** ("Ying hung boon sik III", de *Hark Tsui*)
- **Naked weapon** ("Chek law dak gung", de *Siu-Tung Ching*)

Ya en octubre llegan, en esta misma cadena:

Millennium Actress, película de animación dirigida por *Satoshi Kon*. Estreno el 7 de octubre a las 18:16 horas. *Chiyoko Fujiwara* fue la gran estrella del panorama cinematográfico japonés hasta su súbita desaparición de la imagen pública hace treinta años. Uno de sus mayores admiradores, el realizador de *Genya Tachibana*, viaja hasta el apartado refugio de montaña en el que tiene su hogar

para entrevistarla. Una vez allí, entrega a la que fuera su ídolo de juventud una vieja llave que encontró entre los restos de su antiguo estudio y como si la llave hubiera abierto la puerta de su memoria, *Chiyoko* comienza a recordar la historia de su vida. De esta forma, viaja desde el remoto pasado hasta el distante futuro a través de mil años, traspasando la frontera que separa la realidad de las películas que han formado gran parte de su vida.

Gunparade March. Cada viernes de octubre, a partir del día 13, se emitirán cuatro capítulos seguidos desde las 20:50 horas. En 1945, la II Guerra Mundial finaliza trágicamente cuando una raza alienígena, llamada *Genjuu*, aparece sobre la Tierra y empieza a aniquilar a toda la humanidad. Ahora nos encontramos en 1999, más de cincuenta años después, y la raza humana está aún luchando por sobrevivir ante las fuerzas alienígenas. Las fuerzas terrestres emplean unos engendros llamados HWT para combatir a los invasores, pero en el intento de restablecer el orden son muchos los pilotos que son eliminados en la batalla. Como resultado de ello, los estudiantes de escuela superior son reclutados para llegar a ser pilotos. Uno de ellos es *Atsushi Hayami*, que se convierte en miembro de la Unidad 5121, y que intentará con ayuda de la misteriosa *Mai Shibamura* para derrotar al enemigo.

Maratón de X. También durante octubre se emitirán todos los capítulos de la serie **X** repartidos en los fines de semana del 14-15 y 21-22 (18:30 horas). Es el Año del Destino; *Kamui Shiro*, un joven de quince años, es un poderoso médium que ha vuelto a Tokio después de seis años de ausencia. Quiere estar con sus amigos de la infancia, *Fuma* y *Kotori*, para protegerlos de todos los peligros, pero es el destino el que decide los designios del mundo y no puede hacerse nada para evitarlo. Ahora, *Kamui* deberá esperar a que el destino lo ponga del lado de los Siete Sellos y lo convierta en el *Dragón del Cielo* para salvar a la humanidad, o por el contrario, lo ponga del lado de los Siete Ángeles y lo convierta en el *Dragón de la Tierra* para destruir a toda la civilización, con lo que la Tierra podría curarse de la destrucción a la que se ve sometida por el ser humano.

Noir. Estreno el 16 de octubre a las 21:27 horas. Emisión lunes y miércoles a esta hora. *Kirika Yuumura* es una adolescente japonesa que no recuerda nada de su pasado, salvo la palabra “NOIR”, hasta que contacta con *Mireille Bouquet*, una asesina profesional, para que la ayude a investigar. Ambas forman un equipo muy eficiente, que resuelve un trabajo tras otro con gran éxito. Pronto aparece un grupo conocido como *Les Soldats*, relacionados con el pasado de *Kirika*, que tratarán de eliminar a las dos chicas antes de que lleguen hasta el fondo de la verdad acerca de Noir.

Ragnarök. Estreno 17 de octubre a las 21:28 horas. Emisión martes y jueves a esta hora. Anime japonés basado en el cómic coreano homónimo que publica La Cúpula. *Yufa*, una acólita en pleno proceso de recuperación por la muerte de su hermano *Keough*, y su amigo de la infancia *Roan*, un hábil espadachín, salen para pasar un nuevo día en el Reino de Rune-Midgard. Son acompañados por la mercader *Maya*, el mago *Takius*, la cazadora *Judia* y el asesino *Iruga*. Sin embargo, parece que no todo es perfecto en este mundo, especialmente desde que *Keough*, a quien se había dado por muerto, se empieza a dejar ver con ellos una vez más.

Ghost in the Shell 2: Innocence, largometraje dirigido por *Mamoru Oshii*. Estreno el 28 de octubre a las 18:38 horas. En el año 2032, el mundo está totalmente computerizado y la alta tecnología es dueña de casi todos los campos de la vida. Los humanos conviven con los androides y es tal la alienación que hasta dudan de su condición humana. *Batou* es uno de esos robots y trabaja como agente de un cuerpo especial de la policía, la Sección 9. Mientras investiga el caso de un robot creado para fines sexuales que acaba matando a sus dueños, los recuerdos de una mujer le vienen constantemente a la cabeza. ¿Quién es esa mujer y de qué la conoce?

Y los chicos de Buzz no paran, pues en noviembre y en diciembre seguirá habiendo novedades, entre las que destacamos **Basilisk**, **Speed Grapher**, **Trinity Blood** y los nuevos episodios de **Inuyasha**.
.

Otra novedad que podremos ver a partir de octubre es **Skysurfer Strike Force** (rebautizada aquí con el interminable título de **La fuera de ataque de los aerocampeones**). Se trata de una coproducción japo-americana cuyo primer episodio se pondrá en onda a través del Canal Súper Eñe el 1 de octubre a las 16:49 horas. El intrépido *Jack Holister* decide investigar la extraña muerte de su padre, que fallece en una explosión mientras trabajaba en un importante proyecto de inteligencia artificial. *Jack* está convencido de que el culpable de este accidente es el malvado *Cybron*, un hombre con una computadora como cerebro que, junto a su fiel ejército de *Bio-Borgs*, tiene atemorizada la ciudad. Para desenmascarar a *Cybron*, *Jack* se convierte en “Huracán”, líder de los “aerocampeones”, un grupo de combatientes que utilizan sus patinetes para sobrevolar el cielo y detener a *Cybron* y los *Bio-Borgs*. *Huracán*, *Ventisca*, *Ráfaga*, *Deshielo* y *Ventarrón* son los cinco héroes que no descansarán hasta ver cumplido su objetivo. La serie, dirigida por *Katsumi Minokuchi*, fue producida en 1995 por la americana Ruby Spears y la japonesa Ashi Productions, dos veteranas en el campo de la animación, y está distribuida en nuestro país por la empresa D’Ocon Films.

Por otro lado tenemos un par de novedades en los canales Cartoon Network y Boomerang. El primero nos ofrece este mes de agosto un maratón de cine de animación (sábado 26 y domingo 27, a partir de las 15.00h) que incluirá títulos como **Pokémon 3**, **Pokémon 4**, **Las Supernenas: la película** o **Metrópolis de Osamu Tezuka**. Estad atentos, porque en la nota de prensa ¡no nos han indicado los títulos de todas las películas que emitirán! Por su parte, Boomerang se reserva para el 5 y el 6 de agosto (a partir de las 15.30h) un maratón con algunos de los episodios más divertidos de **Vikie el vikingo**, el astuto, divertido y valiente aventurero que comparte sus aventuras nórdicas con los más jóvenes espectadores.

Y los fans de los *Pokémon* y los *Digimon* están de suerte, puesto que en septiembre el canal Jetix les ofrece la posibilidad de revivir los primeros episodios de ambas series:

Pokémon (reestreno el 18 de septiembre a las 13:50 horas): ¿recuerdas cómo empezó todo? **Pokémon** vuelve a Jetix desde el principio.

Digimon (reestreno el 18 de septiembre a las 8:45 horas): vuelven las fantásticas aventuras de *Tai*, *Sora*, *Matt*, *Izzy*, *Mimi* y *TK*.

Por cierto, otro estreno curioso es el del programa de humor **Sushi TV**. Cuatro lo emite desde este mes de julio los fines de semana a las 15:00 horas, justo delante de **Humor amarillo**. El programa, de media hora de duración, incluye todo tipo de vídeos y curiosidades relacionadas con el país del sol naciente, acompañados de fragmentos de programas de la televisión japonesa y de los más ingeniosos comentarios en español. **Sushi TV** se ha emitido con anterioridad en otros países de Europa con gran éxito.



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Ya que hablamos de Cuatro, no se nos puede olvidar mencionar que la cadena también ha adquirido los derechos de emisión de **Astroboy**, previsiblemente la serie producida recientemente por Sony (pero siempre basada en los personajes creados por el desaparecido *Tezuka*) y que hemos podido ver en el canal Jetix. Su emisión está prevista para el otoño próximo.

En el terreno del cine oriental, os recordamos que el 4 de agosto llega, de manos de Manga Films, **The myth** (**San wa**, en la versión original), cinta de origen hongkongués dirigida por *Stanley Tong* y protagonizada por *Jackie Chan*. En esta película de aventuras, un intrépido arqueólogo y un ambicioso científico irán en busca del mausoleo del primer emperador chino, en el que, según la leyenda, se encuentran un magnífico tesoro y el elixir de la eterna juventud.

Manga Films también nos traerá, el día 30 de agosto, dos títulos de *Jet Li*. Se trata de **El último hombre en China** y **The Evil Cult**. En la primera, varias mujeres desaparecen misteriosamente. Los ancianos del lugar proponen recurrir a *Wong Fei Hung* (interpretado por *Jet Li*) para que aclare lo ocurrido y descubra al culpable de los mismos. De pronto, un hecho repentino obligará a *Wong* a adentrarse en el combate más importante de su vida. Audio español y cantonés; subtítulos en español; fichas y filmografía selecta. En **The Evil Cult – Kung Fu Cult Master**, viajamos hasta la época de la dinastía *Yuen*. En ese momento, varias sectas se enfrentan entre sí para obtener dos espadas de oro en las que reside el poder necesario para dominar las artes marciales. Audio en español y cantonés; subtítulos en español; tráiler, fichas y filmografía selecta. El precio en ambos casos rondará los 10 euros.

También Notro Films llevará hasta nuestras tiendas, en agosto, el filme japonés **Todo sobre Lily** ("Lily Chou Chou no Subete" en la versión original) en una edición de dos discos. *Yuichi* es un joven que vive en un pueblo cercano a Tokio y cuya única obsesión es la cantante de pop *Lily Chou-Chou*. Su admiración por ella le lleva a crear una página web dedicada a ésta, a través de la cual conocerá a *Gato azul*, otro ferviente seguidor. Juntos asistirán al esperado concierto de *Lily* sin saber que la tragedia les aguarda allí. Considerado como uno de los directores más influyentes de su generación, el polifacético director *Shunji Iwai* destaca por su estilo visual innovador y diferente. Una ocasión única para descubrir su obra por primera vez en España. Premio CICAE, mención especial Panorama Festival de Berlín, Mejor Música y Premio Especial del Jurado Festival de Shanghai. El DVD trae audio español y japonés, subtítulos en español, tráiler, cómo se hizo (55 minutos), galería de fotos, reportaje "De una película a otra película" (por *Shunji Iwai*), biofilmografía del director, etc.

Será igualmente Notro Films quien nos traiga, a partir del próximo 28 de julio y siempre dentro del proyecto "En cine por 14 días", **Springtime in a small town**, una película del director de **La Cometa Azul** y de los productores de **Tigre y Dragón**. El director de esta "obra maestra llegada de China" (The Times) es *Tiang Zhuangzhuang*, nos ofrece la oportunidad de disfrutar de una recreación del filme homónimo de *Fei Mu* de 1948. Multipremiada en festivales de todo el mundo, la película nos cuenta cómo, tras un largo y duro verano, llega la primavera a un pequeño pueblo del sur de China. Es el año 1946 y el espíritu de la guerra está patente. En la casa de la bien situada familia *Dai*, la vida transcurre plácidamente hasta que aparece *Zhang Zhichen*, un conocido amigo de la familia que llega para remover sentimientos enterrados de lujuria y pasión...y cuestiona el significado de la amistad, el honor y la confianza con resultados impredecibles. La película se estrena el 28 de julio en el Pequeño Cine Estudio de Madrid y en el Casablanca Gràcia de Barcelona. Como viene siendo habitual en este proyecto, el espectador podrá adquirir el DVD a la salida de la proyección, descontando el precio de la entrada.

Y finalmente será el 4 de agosto cuando se ponga a la venta **Gozu: el camino a la locura**, obra cumbre del respetado *Takashi Miike*, de manos de Versus Entertainment. *Ozaki*, miembro jefe de una banda yakuza, parece haberse vuelto loco de un tiempo a esta parte a causa de la presión que ha tenido que soportar durante años, por lo que el cabeza de la banda ordena deshacerse de él a *Minami*, un yakuza de nivel bajo. Sin embargo, éste se siente presionado por su conciencia, ya que *Ozaki* le salvó la vida en una ocasión. Audio español y japonés, subtítulos en español, detrás de las cámaras, entrevista en Sitges por *Jesús Palacios*, encuentro *Takashi Miike – Eli Roth*, mesa redonda con *Takashi Miike*, *Eli Roth* y *Guillermo Del Toro*, tráiler.

Nos ocupamos ahora del anime que sale en DVD durante este mes de agosto y el próximo de septiembre (poca novedad, como veréis):

JONU MEDIA (finales de agosto)
KEY, LA ÍDOLO METÁLICA, volumen 5
BLACK JACK, volumen 8
MAISON IKKOKU, volumen 5 - 2 discos
PATLABOR, los OVAs – edición de lujo

JONU MEDIA (finales de octubre)
Detective Conan – Primera temporada

SELECTA VISIÓN (finales de agosto)
Dragon Ball Z, volumen 3

SELECTA VISIÓN (finales de septiembre):
Dragon Ball Z, volumen 4
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG, volumen 6
Kenshin, el guerrero samurái, volumen 18
Kenshin, el guerrero samurái - segunda temporada
Los Caballeros del Zodiaco, volumen 10

MANGA FILMS (finales de septiembre)
Dragon Ball, volumen 15
Dragon Ball, volumen 16

Terminamos la sección comentando la creación de una nueva distribuidora audiovisual para España y Portugal. Se trata de So Good Entertainment, que se dedicará al lanzamiento de documentales, series de televisión, cine, animación, música, etc. De hecho, aseguran que apostarán de manera especial por el lanzamiento de cofres de series televisivas completas, así como por la comercialización en la Península Ibérica del catálogo de Beez Entertainment, subsidiaria europea de la japonesa Bandai Entertainment, de la que han adquirido los derechos de la serie **Hack Sign**, entre otras. So Good Ent. surge tras un acuerdo entre *Claudio Biern*, presidente de la productora BRB Internacional, *Tino de la Torre* –antiguo director general de Universal Pictures Iberia– y la portuguesa Banco Espirito Santo.

BREVES

Para terminar el menú de este mes, ahí va nuestro postre habitual: las noticias breves, internacionales o relacionadas con eventos u otros asuntos varios.

Recientemente se ha anunciado la emisión, a través de la cadena Yomiuri TV, de una adaptación a imagen real inspirada en las historietas de **Detective Conan** (coincidiendo con el décimo aniversario del estreno de su versión animada).

Si por ahí arriba comentábamos que Jetix nos traería de vuelta los primeros episodios de **Pokémon**, la televisión japonesa ha anunciado el estreno, este otoño, de una nueva temporada, después del paso por los cines nipones de la novena película de la saga (**Pokémon Ranger to Umi no Ohji Manafi**).

El gigante editorial Shueisha acaba de poner a la venta en Japón la obra **La sombra del viento**, del escritor *Carlos Ruiz Zafón*, traducida a la lengua local (en que lleva el título **Kaze no kage**). Esta obra de intriga, que ya ha superado los cinco millones de ejemplares en ventas en todo el mundo y que ha sido traducida a más de treinta idiomas, realiza un retrato de una fantasmagórica Barcelona de la posguerra española.

Bandai Visual ha anunciado para el próximo mes de agosto el lanzamiento del OVA **Kikoushi Enma**, que será una actualización del clásico **Gororon Enma-kun**, obra de *Go Nagai*.

Otro anime que se acerca es la primera película de **Bleach** (titulada **Memories of Nobody**), obra que Glénat ha adquirido últimamente. **Bleach** fue llevada a la pequeña pantalla por el estudio Pierrot (quien ha designado a la americana Viz Entertainment para la gestión de los derechos de la misma en Europa y América, al igual que ya hizo con **Naruto**) y, ahora, el público japonés podrá encontrarse también en el cine con los personajes de esta serie.

Hablando de Naruto, la pasada primavera apareció en el mercado estadounidense el videojuego **Clash of Ninja**, basado en estos personajes y destinado a la Game Cube. Por el momento se ha anunciado una segunda entrega para esta misma máquina y una adaptación para la PS2.

La película de imagen real basada en la popular **Transformers**, todo un símbolo de los años 80, se estrenará finalmente a mediados del año 2007. El filme, dirigido por *Michael Bay* y producido por *Steven Spielberg*, promete adentrarse de lleno en la cartelera y supondrá toda una superproducción.

Otra saga tremendamente popular, **Ghost in the Shell**, inspirará un nuevo largometraje animado que llevará por título **GiTS: Stand Alone Complex - Solid State Society**. Realizado por la misma plantilla que se encargó de la serie televisiva, este filme se estrenará en la televisión de pago japonesa este otoño, al tiempo que se pone a la venta en DVD el 24 de noviembre. En esta nueva entrega, la mayor *Kusanagi* abandona la Sección 9, mientras que *Togusa* asume el mando de la misma. Pero la continua expansión de la Sección 9 tendrá perfecta justificación, pues los sucesos que requieren de una investigación se sucederán a una velocidad alarmante. Detrás de todos ellos parece encontrarse el pirata informático *Maestro de las marionetas*. Por su parte, *Kusanagi* le pide a *Batou* que se aleje de la Solid State Society, por lo que éste llegará a plantearse la posibilidad de que la propia *Kusanagi* sea el *Maestro de las marionetas*.

El director de las primeras películas de **Ghost In The Shell**, *Mamoru Oshii*, ha anunciado que realizará un nuevo filme sobre la saga **Kerberos Panzer Cops**. La película podría estar terminada en 2009 y supondrá la vuelta al anime de una saga ideada originalmente por *Mamoru Oshii* en el pasado y que hasta la fecha se ha llevado al cómic, al anime, al cine de imagen real e incluso al formato radiofónico.

Y es que el manga y el anime no dejan de reinar en las salas de cine japonesas. Si durante el mes de mayo la taquilla tenía como protagonista la segunda parte de la adaptación del manga de *Sato Syuho* (autor de **Say hello to Black Jack**) **Umizaru 2: Limit of love**, a finales de junio llegó a lo más alto la adaptación de **Death Note**, desbancando a **El código DaVinci**. Menos suerte ha tenido la tercera parte de **Llamada perdida**, que se ha entrado cuarta en taquilla.

Otra noticia que nos llega de Japón y que tiene a unos viejos conocidos como protagonistas es el anuncio del lanzamiento de los nuevos OVAs de **Los caballeros del zodíaco**. Un tiempo después de finalizada la producción de la primera serie de OVAs (la saga de Hades), parece que este invierno podrán verse en la cadena de pago Sky Perfect otros tantos episodios inspirados en las historias creadas por *Masami Kurumada*. Pero al mismo tiempo, también se ha anunciado que ese mismo manga tendrá continuación en breve; en concreto, las nuevas aventuras podrán leerse en la revista Shonen Champion. Para ello, *Kurumada* retoma la historia un poco antes del final de la saga de Hades, y nos propone una continuación alternativa.

El pasado mes de julio tuvo lugar en San Diego la Trigésimo-séptima edición del Comic-Con Internacional. Si bien el evento se encaminaba originalmente a acoger cómics y largometrajes inspirados en cómics, en la actualidad es todo un punto de encuentro a nivel internacional para géneros como la ciencia ficción, la fantasía, la animación y el cine en general. Precisamente en este evento han podido verse este año las primeras imágenes de la película de Transformers que se estrenará el año próximo.

Y si hablamos de eventos internacionales, hablemos también de los que tendrán lugar en nuestro país en las próximas fechas:
- *Viñetas desde o Atlántico* (15 a 21 de agosto; La Coruña)
- Salón del Cómic y la Ilustración de Aragón (16 y 17 de septiembre; Caspe)
- *Jornadas de Manga de Castellón* (30 de septiembre a 1 de octubre; Castellón)
- *Festival Internacional de Cinema de Catalunya* (6 a 15 de octubre; Sitges)
- Salón del Manga de Barcelona (27 a 29 de octubre; L'Hospitalet de Llobregat)
- Otaku Expresión Valencia (16 de diciembre; Valencia)
- Expocómic 2006 (30 de noviembre y 1 a 3 de diciembre; Madrid)
- Y Finalmente tenemos datos fidedignos de mano de la propia asociación AniRise, sobre el evento gaditano. El I Salón del Manga de Cádiz se celebrará el fin de semana del 6 al 8 de Octubre en El Baluarte de la Candelaria, Alameda Marqués de Comilla s/n, toda una oportunidad de disfrutar de la turística ciudad a la vez que damos rienda suelta a nuestro sentimiento otaku. En el catálogo de actividades tienen previstas, junto a las ya clásicas Karaoke, exposiciones, zona de consolas, zona DDR, etc, varios concursos de ramen, fotografía, manga, conocimiento otaku, combate friki, y talleres de Para Para, Manga, cosplay... Espero veros a todos allí.

Se acaban de otorgado los premios del festival Fantasia, un festival de cine (similar de algún modo al de Sitges) muy popular que tiene lugar en Canadá. Aquí están los premios que nos interesan:
-Premios del jurado:
Mejor película: **STRANGE CIRCUS**, de *Sion Sono* (Japón)
Mejor fotografía: *Ji-yong Kim* por **A BITTERSWEET LIFE** (Corea del sur)
Mejor actriz: *Masumi Miyazaki* por **STANGE CIRCUS** (Japón)
-Premios del público:
Mejor película oriental (oro): **GREAT YOKAI WAR**, de *Takashi Miike* (Japón)
Mejor película oriental (plata): **A BITTERSWEET LIFE**, de *Kim Ji-Woon* (Corea del sur)
Mejor película oriental (bronce): **CITIZEN DOG**, de *Wisit Sasanatieng* (Tailandia)
Mejor película animada (oro): **FULL METAL ALCHEMIST**, de *Seiji Mizushima* (Japón)
Película más rompedora (oro): **FUNKY FOREST: THE FIRST CONTACT**, de *Katsuhito Ishii*, *Hajime Ishimine* & *Shinichiro Miki* (Japón)
Película más rompedora (plata): **CITIZEN DOG**, de *Wisit Sasanatieng* (Tailandia)

Ya que hablamos de buen cine, os invitamos a ver las páginas oficiales de los siguientes títulos que se avecinan:
-**Children of men**, película de *Alfonso Cuarón*:
http://www.apple.com/trailers/universal/childrenofmen/medium.html
-Imagi tiene algunos proyectos muy interesantes por estrenar, como la película de **Los inmortales**, de *Kawajiri*:
http://www.apple.com/trailers/wb/teenagemutantninjaturtles/tmnt_medium.html
http://www.imagi.com.hk/movie/web/highc.htm
-He aquí la web americana de la francesa **Renaissance** (que se proyectará en Sitges):
http://www.renaissance-movie.com/
-Y también unas imágenes del primer tráiler de **Paprika**, lo nuevo de *Satoshi Kon*, acerca de una detective psiquiatra que se mete en los sueños de los demás para investigar:
http://www.catsuka.com/interf/icons2/paprika_trailer1.jpg

El grupo japonés *Los Kalbres* ha lanzado recientemente en el país del Sol Naciente su segundo álbum, en el que se adentran en una suerte de “reggaeton” bastante peculiar: frente a los ritmos y las letras sensuales habituales en este género, estos artistas apuestan por las rimas en ‘japoñol’, una mezcla que apasiona a cientos de jóvenes japoneses.

HOST NEW JAPAN

Estaréis preguntandoos qué narices hace un corresponsal en Japón en agosto, pues básicamente lo único que hace es envidiar a los millones de otakus que están disfrutando del veranito, al lado de las playas soleadas, las discotecas petadas de guiris, el topless, las escapadas a casas rurales, las clases particulares a quien le haya quedado la friolera de 5 o mas asignaturas (realmente esto no lo envidio, porque ya lo sufrí yo en mis carnes), pero aun así, sé que lo único que no os faltara este caluroso verano, es vuestra sección de noticias desde el país de las maravillas.
Pero recordad, meted las notis en cuarentena, que ya, ya sé que hace calor, pero... metedlas en cuarentena y que se jodan las muy perras. Al lío...

¡MÉTELA OTRA VEZ... SLAM!

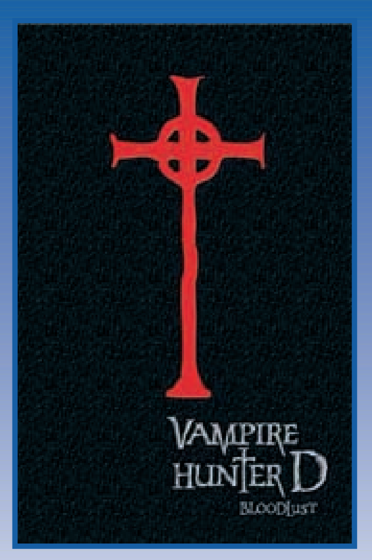
El cantante de pop *jay chou,* ha llegado a un acuerdo para desempeñar el papel de *sakuragi* en la película de actores reales de la serie de baloncesto **slam dunk**.
El director del film será *Chu Yin-Ping (R: Quién, pese a no tener ni puta idea de cine, ha sido elegido porque su nombre suena igual que una pelota rebotando en el aro)* y está previsto que se estrene a lo largo del año 2007.
Como sorpresa, cabe destacar el cameo de un gran jugador chino que juega en la nba como es *yao ming (R: Un tío más largo que un concierto de los finalistas de karaoke del expomanga).*
Un papel para *Gasol* ¡ya!





DELL Y SU PC BOMBA

Un portátil dell explota en una conferencia pública de Japón. Ya se han visto otros casos con baterías de teléfonos móviles, Windows varios, y cabezas del jurado de karaoke del salón del manga de Barna, pero nunca con un portátil. Dell debería plantearse quitar del mercado ese modelo de portátil y hacer una revisión de baterías, o directamente abrir mercado y pensar en la industria del armamento de oficinas.
Si esto ha sido capaz de producirlo un portátil, quisiera saber lo que podría llegar a pasar con el pc del jefe *(R: si yo te contara, criatura, si yo te contara...).*
Según palabras de la cúpula directiva de la empresa Dell: *"Si a Gates se le puede quedar colgado el Windows en una presentación, a nosotros nos puede reventar un equipo. ¡Con dos cojones!"*. Sin comentarios.



VAMPIRO SE ESCRIBE CON D

Digital Manga anunciado en la expo Anime 2006 que el manga **vampire hunter D** está actualmente en producción, y que será lanzado en finales de 2007 o principios de 2008. El manga V**ampire Hunter D** estará basado en la serie de 17 novelas escritas por *Hideyuki Kikuchi* e ilustradas por *Yoshitaka Amano i Amákina.* Las novelas de **Vampire Hunter D** han visto la luz en formato anime, libros de ilustración y un juego de ps2 (malo como él sólo), pero nunca lo habían hecho en formato manga hasta este momento. El señor *Kikuchi* eligió específicamente al artista *Saiko Takaki* para ilustrar el manga de **Vampire Hunter D.** *(R: Últimas noticias: Según palabras del propio Takaki "Disfruté especialmente dibujando la parte en la que D se intenta sacar la churra y se la muerde con la palma de la mano").* Sin comentarios.

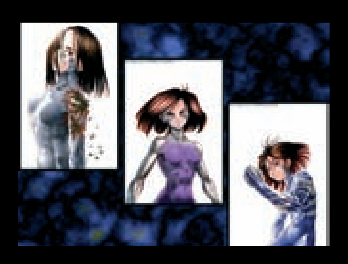


NUEVO ANIME DE GAINAX



Gainax ha anunciado formalmente su nueva serie de televisión titulada **gurren-langann, maiking break-through**, un anime del género sci-fi/mecha.
El director *Koichi Natsume* de aniplex indicó que la serie puede dividirse en varias partes (R: tantas como en trozos la cabeza de *Hideaki Anno),* y a su vez el guionista *Nakajima Kazuki* reveló que la serie constara de 26 episodios, *(R: el mismo número de collejas que le dieron a Hideaki Anno cuando les llevó el primer desenlace de **Evangelion**. Lo sé, es que es escuchar Gainax y entrarme el pánico).* El anime será producido por aniplex y konami donde *Kudou Youjirou* de konami confirmó que se producirá un juego de la serie. Será estrenada a lo largo del 2007. Por cierto, me gustaría ver un juego en el que *zidane* fuera una especie de mecha y se cargara a los enemigos a cabezazos. Jo, que mundialista estoy. *(R: Ya te digo...)*

ALITA X3



En una entrevista de *James Cameron* en el pre-estreno de **Piratas del Caribe, el Cofre del Hombre Muerto**, ha afirmado que está pensando seriamente en convertir el proyecto de **Alita, ángel de combate**, en una trilogía si la primera obtiene un buen resultado en los cines. *(R: Y no te olvides que las segunda y tercera parte: **Alita, ángel mío qué te has hecho,** y **Álita de pollo frita, ángel del kentucky´s** ya tienen escritos sus respectivos guiones).*

Esto va en serio, ni fakes ni nada, y como muestra, como ya avisamos hace unos meses, se está produciendo un videojuego para Play 3 basado en la conversión a película de uno de los más famosos personajes de manganime de todos los tiempos, *(R: con perdón del vendedor de bambú del capítulo segundo de **Kare Kano)**.*

Y es que, según palabras del tito *James "si yo digo que voy a hacer una conversión de Alita al cine, eso es cierto, y va a misa". (R: El caso es que no lo discutimos, pero no podemos evitar preguntarnos: ¿qué coño pinta Alita yendo a misa?...)* Sin comentarios.

El tiki-taka japonés

Uno de los juegos mas esperados por todos los otakus va a salir de forma inminente para la plataforma de ps2 y se trata nada más y nada menos que el **captain tsubasa**, mas conocido en nuestras fronteras como **Oliver y Benji**.
Será un juego nuevo y fresco, nada que ver con la anterior aparición de dicho juego en la PSone, donde Bandai ha utilizado unos gráficos cell-shading en 3d, que recrearán todos los tiros especiales de cada uno de los personajes de esta saga.
El juego se centrara en la primera etapa del anime, la parte del cole, vaya, y se prevé que saldrá a la venta en otoño en Japón.
Como siempre, mi amigo del alma y boss es muy probable que no lo veamos por nuestras calurosas tierras.
(R: ¿Y? Mejor, mejor, que es ver a esos chiquillos cayéndose a trozos y me entra un no se qué, que qué se yo, que me da un por ahí, y luego no hay quien me rescate de la depre en cuatro meses...)



LAS CLAMP EN ESTADO PURO



En la anime expo 2006 celebrado este mes de junio, he sacado un extracto de las preguntas que les hicieron a las multifaceticas *clamp,* y unas fotos de las interfectas, ya que el colega *Eriol* dice que es casi imposible conseguirla. Ale, con dos narices.

¿Cuando terminará X? y ¿cuantos tomos quedan?:

-Debido a varias cosas que tienen que ver con la sociedad japonesa no está muy claro lo rápido que podemos llegar a trabajar en *X*. Con respecto al número de tomos, será el mismo que el número de cartas del tarot. Para la publicación en otros países el número de tomos puede ser distinto según las páginas que se publiquen por tomo, pero la edición japonesa tendrá un total de 21 tomos. *(R: Que forma de enrollarse y hacerse las interesantes)*

Si no fueseis famosas, ¿Qué creéis que estaríais haciendo?

-Creo que siempre estaríamos metidas en la creación de algo o dibujando. *(R: Falso, la respuesta correcta es: "la tijera")*

Además, las *clamp* diseñarán los personajes de la nueva producción de Sunrise, el anime **Code Gears Hangyaku no Lelouch**. El manga **Kobato**, que se publicaba en la revista *Sunday GX* ha tenido un parón desde Agosto de 2005, aunque reanudará su publicación en la revista *Newtype* del mes de Noviembre de 2006.
¿Estarán pensando estas mujeres en dibujar a *vin diesel* y sacarlo en la segunda parte de su manga y llamarlo triple x? hagan apuestas...

By: José Luis Expósito Gómez, Joluex, chico apuesto puesto en el puesto de vigía. Rafa del Río. Puesto. Simplemente.

LA VUELTA AL COLE

DE TÍTULOS DE PRÓXIMA APARICIÓN (O NO)

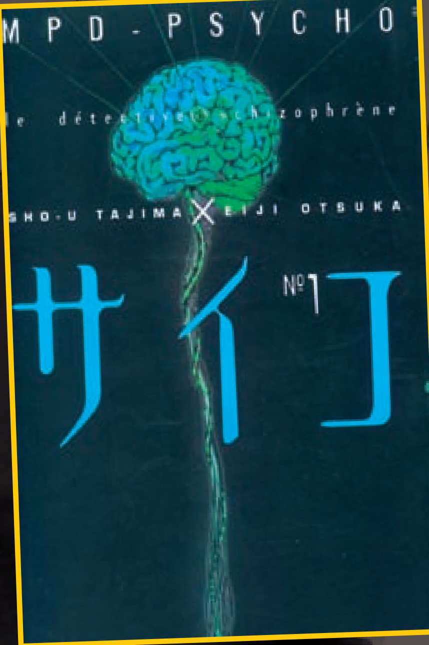
Se acaba el verano y comienza el nuevo curso escolar. Todo vuelve a la normalidad, la rutina retorna a nuestras vidas. Mientras, las editoriales empiezan a descargar su arsenal en vísperas del Salón del Manga de Barcelona que se celebrará del 27 al 29 de octubre. Desde estas páginas os avanzamos algunos de los títulos que irán apareciendo.

Estos días han empezado a aparecer en las estanterías de las librerías especializadas algún que otro nuevo título pero esto no es nada ante lo que se avecina de cara al Salón del Manga de Barcelona, o, al menos, eso parece por los anuncios de las editoriales. Algunos de los títulos que han revelado tener en la recámara seguramente acabarán retrasándose e, incluso, de aquí a unos meses uno se preguntará qué fue de aquel título que adelantaban (no sería la primera ni la última vez). Mas por lo pronto, algunas de las obras han levantado nuestro interés y merecen un primer acercamiento. Poneos el cinturón que se avecinan curvas.

APUNTA EN TU CUADERNO (PERO SIN MUERTOS DE POR MEDIO)

Sin ninguna clase de dudas, para la gran mayoría del público, la noticia destacada es la publicación de uno de los mangas que ha tenido una repercusión notable en Japón desde que se iniciase su publicación en 2004. Glenat se apunta un tanto en su cuenta (que seguro le reportará beneficios aun no tratándose de una serie tan popular como **Naruto**) con la edición de **Death Note** en su línea shonen. *Light Yanami* es un chaval de 17 años que un buen día se encuentra una especie de libreta con el título "Death note" en su cubierta, que resulta ser nada menos que la libreta donde los shinigami (dioses de la muerte) apuntan el nombre de las personas que han de morir. Ni corto ni perezoso, nuestro protagonista, que está bastante aburrido, lo prueba por si acaso para ver si funciona: cada vez que escriba un nombre, esa persona morirá (teniendo en cuenta una serie de instrucciones). Lejos de asustarse, *Yanami*, un tipo un tanto frío y seguro de sí mismo, se pone a darle uso a la libreta asumiendo las funciones de un dios que puede crear su mundo utópico, un mundo justo para él y a su medida (digamos, que el chaval se crece pensándose que puede juzgar si alguien merece la vida o la muerte). Cuando ya ha apuntado unos cuantos nombres, se le aparece el shinigami al que pertenecía la libreta que no hace más que dejarle hacer y se convierte en un mero observador porque también se aburre. Pronto las misteriosas muertes levantan sospechas de los mandatarios del mundo mundial y encargan a *L*, un misterioso e inteligente detective, encontrar al responsable, que no es otro que *Yanami,* y al que llamarán "*Kira*". Este es el punto de partida de esta historia que se desarrolla a lo largo de 12 tomos escritos por *Tsugumi Ohba* (pseudónimo) y dibujo de *Takeshi Obata* (el dibujante de **Hikaru no go**). El manga finalizó este verano coincidiendo con el estreno de una adaptación cinematográfica que se colocó en lo más alto de la taquilla japonesa. La película de imagen real





está protagonizada por *Tatsuya Fujiwara*, el protagonista de **Battle Royale**, y *Kenichi Matusyama* como *L.* Además, en octubre se estrenará una segunda entrega del largometraje al mismo tiempo que empezará a emitir el anime por televisión. Una historia entretenida con ritmo y dos personajes de aquellos que pronto tendrán legiones de fans entre los lectores, vestida con un dibujo notable. Apostamos por **Death Note** como uno de los mangas que se convertirán en uno de los títulos en las listas de preferencias de las mayoría de los lectores.

Pero Glenat ha pensado en todos los públicos y no descuidará otros géneros. Tras la excelente edición en formato "Big manga" de **Lamu** y **Maison Ikkoku**, anuncia la edición de otras obras de *Rumiko Takahashi* en este formato recuperando dos títulos que en los noventa publicó Planeta de Agostini. Se trata de las recopilaciones de relatos cortos **La tragedia de P** y **Uno o dos** (1 or W) que nos muestran el buen hacer de la autora de **Inuyasha** en el relato corto donde alcanza un nivel a la altura de otro clásico como es *Tsukasa Hojo* (del que desgraciadamente no se ha publicado ninguna de sus historias breves). Si no os pudisteis hacer con la edición de Planeta y os consideráis fans de la responsable de dar vida a **Ranma** o simplemente queréis disfrutar de unas historias divertidas y entrañables, no dudéis en apostar por estas dos joyas a las que se unen **Ningyo no mori** y **Ningyo no kizu** (los relatos del bosque y la cicatriz de la sirena). Un formato, el "Big manga", digno de coleccionista (cuánto ha llovido desde aquellas ediciones primerizas que dejaban tanto que desear) que ha sido también elegido para reeditar otra de aquellas grandes obras que se editasen años ha: **Ikkyu** de *Hisashi Sakaguchi*. Cuatro tomos que relatan la vida del monje zen *Ikkyu*, un personaje real que vivió en el Japón del siglo XV presuntamente hijo ilegítimo del emperador *Go Komatsu*. Inspirándose en este personaje, *Hisaishi* construye una historia madura llena de detalles casi documentales, la historia de crecimiento y descubrimiento espiritual y vital de un monje con unas ideas peculiares para su época que decide encontrar su propio camino con una concepción del mundo y la existencia propia. Un clásico por derecho propio.

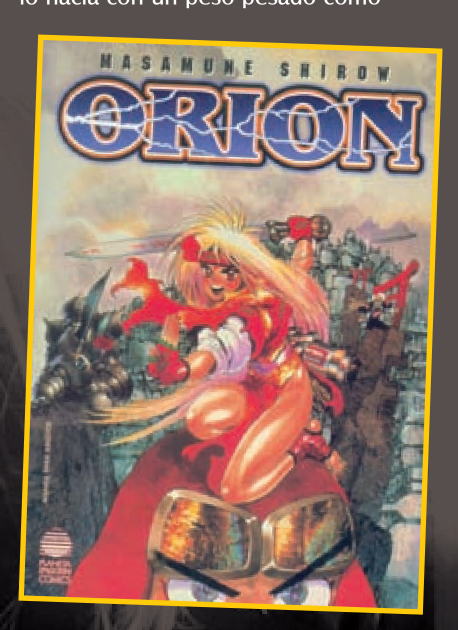
Y si hablamos de clásicos, no podemos obviar al más grande de todos: *Osamu Tezuka*, al que Glenat había dedicado una línea editorial ("Clásicos manga"). Tras publicar algunas de las obras más conocidas de *Tezuka* como **Metropolis**, **La princesa caballero** o **Astro boy** y de reeditar **Black Jack**, Glenat se aventura a editar algunas de sus primeras obras (años cuarenta) como **La nueva isla del tesoro** (volumen único), **Lost World** y **Next World**. Obras en las que nos encontramos con un *Tezuka* en la línea de **Metropolis**, un *Tezuka* en formación con un estilo "primitivo" muy cercano a los dibujos americanos de los años treinta que todavía dista mucho del nivel gráfico y la madurez que alcanzará en títulos como **Adolf** o **Buda** pero en el que ya observamos algunos tics y algunos personajes que irán reapareciendo en su obra. Son tres obras de aventuras con planetas primitivos, islas donde habitan extraños seres resultado de las mutaciones provocadas por pruebas nucleares, piratas, un tesoro escondido,... Tres curiosidades para aquellos que quiera profundizar un poco más en la obra de *Tezuka*.

En un año en que está tan de moda la recuperación de la memoria histórica y se conmemora el lamentable inicio de la Guerra Civil, parece que en el mundo del manga también recuperamos clásicos, o esa es la intención que tiene Glenat anunciando el proyecto de creación de una línea para recuperar aquellos clásicos que muchos de nosotros recordamos por aquellas míticas y vetustas series como **Meteoro** o **Juana y Sergio**. Un proyecto para nostálgicos. Para los amantes del seinen, anuncian la edición de uno de esos mangas que ha levantado ampollas y comentarios por doquier con adaptación televisiva del siempre radical *Takashi Miike*. **MPD Psycho** es una obra de *Shou Tarima* y *Eiji Otsuka* que nos promete emociones fuertes con un detective esquizofrénico ("que si ahora me llamo *Kobayashi Yosuke*, después *Nishizono Shinji* y creo hace un rato era *Kazuhiko Amamiya*", como para fiarse del tipo) y psicópatas a raudales con códigos de barra en sus globos oculares que se dedican entre otros crímenes a plantar flores en los cerebros de jovencitas.

Con semejante plantel, no faltarán asesinatos reproducidos en imágenes perturbadoras y tortuosas. Junto con la edición de **Maiwai**, la nueva obra de *Minetaro Mochizuki* (autor de **Dragon Head**), y el proyecto a más largo termino (debido a la lentitud de su publicación en su país) de **Biomega** de *Tsutomu Nihei*, Glenat nos promete una temporada animada y perjudicial para nuestros bolsillos.

ROBOTS Y ROMANCE A PARTES IGUALES

Como dirían algunos, "tonto el último", Planeta se ha apunta también a la moda de las reediciones. Si Glenat lo hacía con un peso pesado como











Rumiko Takahashi, Planeta no se ha querido quedar atrás y apuesta por otro de los grandes: *Masamune Shirow*. La mayoría conocen a *Shirow* por **Ghost in the shell** pero años atrás Planeta se dedicó a publicar sus mangas tras el éxito de la película: **Appleseed** (4 tomos), **Orion** (1 tomo) y **Black Magic** (1 tomos, había sido editado por Norma).Como es habitual en él, se trata de historias densas llenas de citas y tecnicismos en los que la tecnología y el diseño le gana el protagonismo muchas veces a un argumento poco comprensible y incorrectamente desarrollado. Incluso se atreve con elementos de la mitología en **Orion**. Una narrativa densa igualmente acompañada de un diseño denso lleno de detalles y viñetas en las que *Shirow* se recrea inventando máquinas o dibujando chicas despampanantes con diseños horteras pero que insinúan las curvas femeninas cuando no las dejan simplemente a vista. Una buena forma de celebrar el veinte aniversario de su debut; aunque lo celebremos con un poco de retraso nunca es tarde para recuperar a un autor que ha marcado a muchos lectores por estos lares (así han acabado de tarados, jeje).

¿Cómo no iban a atreverse a publicar otra obra de *Naoki Urasawa* después del éxito de **Monster** y **20th century boy**? La lógica de cajón (de la que algunos parecen carecer misteriosamente en ocasiones) y nuestras visiones premonitorias nos hacían suponer que se animarían a editar algún que otro título suyo. Tachán, nuestras dotes de adivinos han dado sus frutos: Planeta editará **Pluto**. En el 2003 se celebraba el aniversario de **Astro boy** y el autor de **Monster** realizó su particular homenaje creando una obra ambientada en el universo de *Tezuka* a partir de una de sus tramas para **Astro boy**. En las montañas suizas ha aparecido asesinado un robot llamado *Mont-blanc* al que la gente tenía mucho cariño porque siempre ayudaba a todo el mundo. En Japón el inspector *Gesich*, un robot, investiga el caso. Científicos y robots muertos son sólo el principio de una trama enrevesada que podríamos ya definir como muy "Urasawaniana".

Y para no perder la costumbre Planeta continúa con la edición de Shojo como **Emma** o **Un millón de lágrimas**. Que seguramente giren en torno a alguna chica que lucha por su amor contra viento y marea (diferencias sociales, enemigas celosas, amigos enamorados, aquel vestido que no le queda muy bien,...).

TONTO EL ÚLTIMO

Ninguna editorial quiere llegar con las manos vacías al Salón del Manga o al menos poder anunciar en sus presentaciones un buen montón de novedades que dejen al personal expectante (aunque después todos acaben pidiendo una y otra vez **3x3 ojos** y **GTO**). La cuestión es no quedarse atrás y con suerte hasta conseguir las alabanzas de los lectores por sus aciertos. Así, Mangaline anuncia que a lo largo del año (esperemos que no se demoren como en su periodicidad con los títulos actuales) publicarán una serie de títulos enmarcados en una serie de colecciones con nombres a cada cual más original como "colección extreme", "colección topten" o "colección 38MM" (que eso de Seinen o Shojo ya está pasado de moda). Para los fans de **Berserk** tiene preparada una sorpresa: **Oh-Roh**. En esta ocasión *Kentaro Miura* colabora con *Bronson* (**La estrella del puño del norte**). **Oh-Roh** es una obra de finales de los ochenta en un solo volumen con una continuación titulada **Oh Roh Den** convirtiéndose en una especie de preparatorio para *Berserk* en el que podréis ver como *Miura* ya se encaminaba hacia la obra que le ha consagrado entre el público. Por otro lado, apuesta por una saga de la que todavía no hemos podido ver nada publicado por estos lares pero que tiene su particular historia y un éxito considerable entre el público femenino: **Weib Kreus**. Lo cierto es que son muchas (y muchos) los que estarán dando botes con esta decisión, ya que hace años que el público lo estaba demandando. En 1997 *Takehito Koyasu*, un seiyu, se

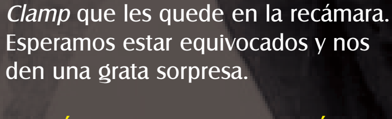
inventaba una historia que convertía en un serial radiofónico. Era la historia de cuatro chicos que regentaban durante el día una floristería y de noche resultaban ser asesinos que trabajaban para una misteriosa organización. Pero la cosa no quedó aquí, pues después *Koyasu* creó un grupo de música, escribió una novela y realizaron un manga. En 1998, se emitió una serie de animación de 24 capítulos. Y por si no era suficiente, todavía se les ocurrió hace un par de años realizar una miniserie de 13 capítulos bajo el título **Weib Kreuz Gluhen**. Mas lo que nos atañe en estos momentos, es uno de los mangas que se publicó: **Weib Kreuz B**. Con dibujo de *Shouko Oomine*, la historia de esta entrega la tenemos que situar cronológicamente tras **Gluhen** con *Aya* y *Ken* (dos de los miembros del cuarteto) en un nuevo grupo de asesinos. Digamos que empezamos por el final, con los pros y contras que esto conlleva. Y si Mangaline se atrevió un día a publicar de nuevo a *Tsukasa Hojo* (parecía estar maldito después de la antigua edición de Norma) anuncia a los cuatro vientos que va a publicar **Lupin III** de *Monkey Punch* (de nuevo lagrimillas de los nostálgicos).

Ivrea es quizás una de las editoriales que está editando obras menos conocidas como es el caso de **Go Go Heaven** de *Yuko Umino* y *Shinji Ohara*, la a priori curiosa historia de un grupo de amigas que montan una banda de rock para suicidarse de una forma original. Aunque como el resto, ha hecho de algunos autores sus estandartes y quizás el más destacado es *Takehiko Inoue*. La popularidad de **Slam Dunk** y **Vagabond**, les llevó a continuar con **Real** (del que se edita un nuevo tomo). Ahora le toca el turno a *Buzzer Beater*, la fantasía espacial o divertimento visual en la que retoma su pasión por el baloncesto. Que tiemblen los Miami Heat, que llega la liga espacial.

La novata Banzai anuncia que su tercer título será **Lady Georgie**, un título de aquellos también que algunos recordarán en tonos sepias o más acertadamente colores pasteles junto a **Candy Candy**, pues se trata de una obra de una de las autoras de esta y alguna televisión autonómica emitió el anime. Recomendada para aquellos fans de **Candy Candy**, ya que de nuevo tenemos a una jovencita (Georgie) enamorada del guaperas de turno que además descubre que no es hija de sus padre y para más inri sus dos hermanos (que no lo son) están enamorados de ella. Dramón endulzado al canto.

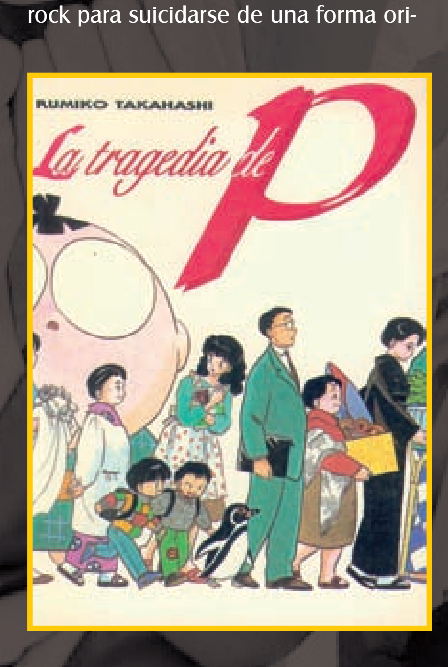
Panini apostará seguro para atraer a los fans de la serie de animación **Samurai Champloo** con la edición de una adaptación al manga con un estilo deudor de la serie, aunque sin la música y demás elementos de la animación pierde parte del encanto.

¿Y algunos se preguntarán porque no hemos hablado de Norma? La razón sea que o van de enigmáticos o se limitarán a editar alguna obra de *Clamp* que les quede en la recámara. Esperamos estar equivocados y nos den una grata sorpresa.

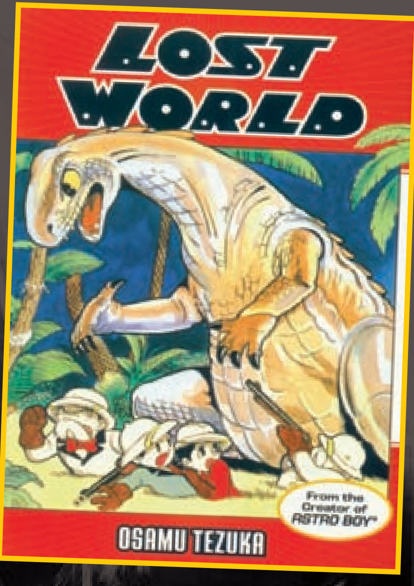


ADELÁNTAME LA PAGA, MAMÁ

Así se presenta el Salón del Manga de Barcelona y los próximos meses. Estos son solamente algunos de los títulos que hemos querido remarcar pero en el tintero quedan algunos de la talla de **Prince of tennis** o **Lady Snowblood**, sin embargo, como estas reflexiones se han escrito en agosto, todavía pueden anunciarse y desmentirse todos los manga que se os ocurran (y más). A estas alturas no nos sorprende ya nada. No obstante, el futuro se nos presenta como un día soleado de prosperidad y alegría. Soñemos por un momento con éste bonito panorama.









Genocidio

LOS DIEZ VALIENTES DE SANADA CONTRA LOS OCHO GUERREROS PERRO DE SATOMI

Mangaline ediciones nos trae un manga de Kazuki Nakashima y Takumi Kobayashi donde encontramos una guerra entre técnicas ninja y magia, inmortales y mortales batallando por una princesa, su hijo y lo que éste puede significar para el mundo.



UNA HISTORIA ALGO COMPLICADA

Este manga histórico nos sitúa al final de la batalla de Osaka donde la familia *Tokugawa* se enfrenta a los *Toyotomi* en busca de la unificación del país. Durante el asedio al castillo de Osaka, *Ieyasu Tokugawa* y todo su ejército acorralan a la madre y al hijo de los *Toyotomi*, únicos supervivientes de la familia. Es entonces cuando la madre utiliza a su propia nuera, la princesa *Sen*, como moneda de cambio para salir con vida del asedio, teniendo en cuenta que ésta es la nieta de *Ieyasu Tokugawa*. Sin embargo en ese momento, y durante toda la confusión que se origina en el castillo, aparece en escena *Shino Inozuka* uno de los ocho guerreros perro de la familia *Satomi* (guerreros que habían desaparecido en teoría 150 años antes), pretendiendo llevarse a la princesa *Sen* con él. El guerrero perro irrumpe finalmente en el castillo, mata a toda la familia *Toyotomi* ante los ojos de *Yukimura Sanada*, y secuestra la princesa *Sen* tras acabar con éste. *Yukimura Sanada* era el guardián de la familia *Toyotomi*, el fundador de la aldea oculta de Sanada y el maestro de sus 10 valientes. En el exterior del castillo aparece entonces el verdadero protagonista de la historia, *Sasuke Sarutobi* enfrentándose a *Ieyasu Tokugawa*, encontrándose en ese momento con *Shino Inozuka* y no pudiendo hacer nada ante su poder. Así pues, desde entonces, tanto los diez valientes de *Sanada*, entre los que se encuentra *Sasuke*, como la familia *Tokugawa*, antiguos rivales, deberán trabajar unidos para recuperar a la princesa *Sen* y al niño que lleva en su vientre... pues él es el único superviviente de la familia *Toyotomi*. ¿Qué pretenden los Ocho Guerreros Perro secuestrando a la princesa *Sen*?¿Quién es su verdadero objetivo?¿Podrán los diez valientes de Sanada reunirse antes de que los guerreros perro consigan lo que verdaderamente quieren?¿Podrán rescatar a tiempo a la princesa *Sen*?.

UNA HISTORIA DE VERDAD

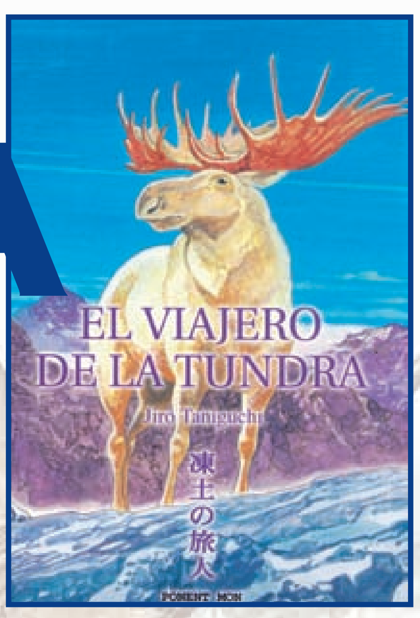
Los responsables de mezclar fantasía y realidad en la historia de Japón en esta obra son *Kazuki Nakashima* en el guión y *Takumi Kobayashi* en el dibujo. En cuanto al guión hay que tener muy claro que, tal y como ocurría en otras obras como **Rurouni Kenshin** de *Nobuhiro Watsuki*, se mezclan hechos y personajes ficticios con acontecimientos históricos reales como la batalla de Osaka, y personajes reales como el clan *Tokugawa* que inauguró el periodo Edo en Japón tras derrotar a la familia *Toyotomi*, quienes también aparecen en **Genocidio**. Por otra parte encontramos una base de la historia arraigada en la mitología, es el caso de los guerreros perro, surgidos de una antigua obra japonesa anterior a la era Edo. En dicha obra el protagonista viajaba sobre su perro para conseguir salvar a su país de la invasión de otro país. En cuanto al dibujo de *Takumi Kobayashi* hay que decir que se trata de un estilo muy limpio y detallado, con ilustraciones preciosas y algunos puntos con un cierto erotismo. Son frecuentes los desnudos de la princesa *Sen* y otros personajes femeninos como *Seikai*, una de los diez valientes de Sanada. Tanto la historia como su dibujo concuerdan entre sí a la perfección y el ritmo de la obra no decae en ningún momento, además las primeras páginas de cada tomo están presentadas a color dejando ver un gran artista tras ellas.

En cuanto a la edición de Mangaline hay que decir que se trata de un título publicado bajo su colección Extreme, con formato tomo manga (13 x 18 cms), tapa blanda con sobrecubiertas a color, 230 páginas en blanco y negro, siendo las primeras, tal y como ya se ha dicho, a color, y sentido de lectura y cuyo precio es de 8.50 euros.

Una serie todavía abierta que sin embargo es muy recomendable para todos aquellos que quieran disfrutar de un manga histórico lleno de magia, ninjas y mitología, aderezado con bonitas ilustraciones de desnudos femeninos.

Jaime "Thorin" Munuera

El viajero de la TUNDRA



De nuevo una obra de indiscutible calidad que recoge diversas historias de Jiro Taniguchi en un tomo indispensable para sus seguidores y para todos aquellos que busquen historias rebosantes de humanidad.

La editorial Ponent Mon nos regala, metafóricamente, una pequeña joya compuesta por seis historias cortas autoconclusivas, en un tomo de 243 páginas. Si tuviéramos que buscarles un nexo de unión este sería el hombre y la naturaleza, situándose las tres primeras historias en un contexto muy habitual en las obras de *Taniguchi*: la montaña. Dos tratan sobre el océano y, por último, una de ellas se desmarca con un tono puramente costumbrista.

En esta ocasión no trata ese tema tan habitual que es el alpinismo, y nos presenta la historia de un anciano indígena en la región de Klondike, situada en la frontera entre Canadá y Alaska. Esta historia, titulada **El viajero de la Tundra**, narra el encuentro de dos hombres que acuden al río Yukon en 1897 en busca de oro con ese anciano, produciéndose el típico choque entre aquel que respeta la naturaleza y el que sólo busca fortuna. Una historia inspirada en el escritor *Jack London* (1876-1916), autor de novelas como **La llamada de la selva** o **Comillo blanco**, en cuyos inicios se inspira la siguiente historia que *Taniguchi* dibuja con maestría y dureza: **El páramo blanco** es la historia de dos hombres que tienen que llevar un ataúd con sus seis perros, a través de la nieve de nuevo en el río Yukon. Sin embargo, una manada de lobos les sigue de cerca, amenazándoles tanto como las inclemencias de un páramo salvaje.

Con **Hacia la montaña** cambiamos el escenario y viajamos hasta el Japón de principios de la era Showa, dejando la influencia de *Jack London* aunque siguiendo con un estilo similar a las dos historias anteriores. Sin duda alguna, una de las más emotivas de este compendio, que narra como un padre pierde a su hijo a manos de un temible oso. En un pueblo donde la vida sedentaria ha relegado la caza a un papel puramente ritual, se desarrolla esta historia de nuevo con un anciano y con cierto aire a **Moby Dick**.

Kaiyosejima es una historia de juventud, de un niño que sufre la separación de sus padres y pasa el verano en un pueblo costero en compañía de sus tíos. Un breve episodio donde el niño, que ni tan siquiera sabe nadar, conoce al mar y aprende a amarlo, al mismo tiempo que descubre otro tipo de sentimientos.



Shokaro es, probablemente, el capítulo que menos conexión tiene con el todo, pues narra un breve episodio de un joven dibujante y su relación con los vecinos del edificio donde vive. Típica narración costumbrista muy habitual en *Taniguchi*, interesante aunque breve, y con una voz en *off* que le da cierto aire, quizás, autobiográfico.

Por último, **Regresar al mar** es la enésima historia con ballenas de por medio, algo que incluso se hizo en una soporífera película de la antigua troupe de **Star Trek**. Sin embargo, *Taniguchi* logra hilar un pequeño cuento de delicada sensibilidad donde un investigador de ballenas siente un especial afecto por una ballena a la que apoda *Dick*. Según un antiguo canto de los habitantes de Alaska, las ballenas acuden a un cementerio donde descansar cuando el sueño de la muerte las reclama, y el protagonista se verá irremediablemente arrastrado a descubrir cuánto hay de verdad tras esa leyenda.

En definitiva, una recopilación de seis historias de lo más recomendable, rebosantes de humanidad, de personajes perfectamente definidos y de un dibujo tan excelente como pulcro.
Ahí está, el páramo... El silencio, desolado e inconmensurable; el páramo, cruel, de un país del norte. A lo lejos, se oye el aullido de lobos hambrientos.

GATE

De la mano de un prolífico autor, Hirotaka Hisaragi, y gracias a la editorial La Cúpula, llega hasta nuestro país Gate, un shonen lleno de magia y dioses al más puro estilo Fushigi Yugi.



ABRIENDO PUERTAS

Los cuatro protagonistas de nuestra historia son unos chicos de lo más normal, un buen día y durante una de sus innumerables salidas, *Akira*, *Riki*, *Shigeru* y *Kazuya* tendrán un pequeño accidente... si así puede llamársele al hecho de que les caiga encima un fortísimo rayo. Tras esto *Akira* escuchará una voz que le anunciará que tienen un contrato, al despertar se encontrará completamente vendado y en el hospital junto a sus amigos, a quienes milagrosamente no les ha pasado nada exceptuando una pequeña quemadura. De camino a casa aparece ante ellos una extraña chica que les exigirá que devuelvan a las cuatro bestias, *Akira* y compañía la ignoran siguiendo su camino a sus casas donde descubrirán que en lugar de tener bajo sus vendas una quemadura tienen un símbolo. Estas bestias, tal y como les explicará más adelante *Shûri*, que así se llama la chica, están relacionadas con los cuatro elementos y son las encargadas de salvaguardar la puerta que conecta todas las dimensiones. Algo o alguien las atacó y éstas utilizaron los cuerpos sin vida de los cuatro jóvenes para sobrevivir. Porque sí, durante el accidente con el rayo los chicos perdieron la vida. Tras la sorpresa inicial *Shuri* les informa acerca de las condiciones que pueden ayudarles a sobrevivir si consiguen "dominar" a la bestia que se aloja en ellos. Además de esto, y por si fuera poco, deberán encargarse de cerrar la puerta con el poder que ahora albergan y mantener la paz en la ciudad si por la puerta entran demonios y espíritus malignos de otras dimensiones. ¿Podrán dominar a las cuatro bestias y realizar todo este trabajo nuestros protagonistas?.

PUERTAS ABIERTAS

Tal y como ocurre en muchos mangas, éste hace referencia a la mitología china, tal y como ocurría en **Fushigi Yugi** o en **Yami no Matsuei,** las cuatro bestias a las que se hace referencia no son otra cosa que los cuatro dioses que protegen los puntos cardinales y los cuatro elementos: *Suzaku*, fenix protector del sur y regente del fuego, *Byakko*, el tigre blanco protector del norte y regente del aire, *Gembu*, la tortuga negra protectora del este y la tierra y *Seiryû*, la serpiente o el dragón azul protectora del oeste y regente del agua.

El padre de estas criaturas es, tal y como se apuntaba más arriba, *Hirotaka Kisaragi* un mangaka que puede presumir de haber tocado casi todos los estilos en su trabajo. En su carrera y siguiendo la línea de **Gate** encontramos otro shonen llamado **Dark Walker**, además de publicar un shojo llamado **JX's**. Sin embargo fue la temática yaoi y shonen-ai la que más reconocimiento le otorgó, siendo éste el autor de mangas como **BrotherxBrother**, **Imaginary Lovers** o **Innocent Bird**. Su estilo de dibujo está muy marcado por estos últimos trabajos, así el diseño de personajes de **Gate** recordará más bien al de un manga yaoi más que al de un shonen.

En cuanto a la edición en nuestro país la editorial La Cúpula nos presenta sus, en teoría, dos tomos con sentido de lectura oriental, en blanco y negro y con tapa blanda al ya establecido precio de 8.95 euros.

Tal y como digo siempre la decisión final es vuestra, si comprar o no este manga, si darle o no una oportunidad... sin embargo he de decir que, desde mi humilde opinión, este no es ni con mucho uno de los mejores mangas que podemos encontrar en las librerías especializadas. Un guión muy visto y predecible con un dibujo mejorable en muchos aspectos hacen de esta corta obra una mala presentación de un autor del que La Cúpula podría habernos traído mejores obras, en cualquiera de sus estilos.

La casa de agua

Desde ya hace un par de meses podemos disfrutar de un nuevo tomo autoconclusivo de la colección "un manga, un romance" en nuestra tienda habitual. La casa del agua es la historia de un chico que, tras la muerte de sus padres, decide ir en busca de su hermano mayor.

Con el titulo original de Mizu no Yakata la editorial Planeta nos permite disfrutar de una nueva obra de *Miho Obana*, autora de *El juguete de los niños*.

¿Mismos personajes, diferente historia? Si abrimos el tomo por la primera pagina podemos ver que los personajes que aparecen en esta historia, son idénticos a los del manga más conocido de la autora, el único que por el momento ha salido en España. No es que la señora *Obana* dibuje a los personajes de todos sus mangas tan parecidos (aunque es cierto que los personajes de Partner y Andante, dos de sus muchos mangas, se parecen bastante), sino que esta historia, la casa del agua, no es más que el argumento de la película que, en el tomo 5 de el Juguete de los niños, *Sana* y *Naozumi* ruedan en una montaña muy apartada de la civilización.
Para poneros en antecedentes, hay que explicar que el Juguete de los niños, un manga de 10 tomos que Planeta puso a la venta hace un par o tres de años, narra las vivencias de una joven actriz llamada *Sana* y su relación amor-odio con un gamberro llamado *Akito Hayama*. En la historia original, *Naozumi* es otro actor que se enamora de la protagonista y decide rodar, junto a esta, una película acerca de un fantasma. La película que los dos jóvenes ruedan entre el tomo 5 y 6 del manga, se relata en las primeras páginas de este tomo autoconclusivo.

UNA HISTORIA DE FANTASMAS

La casa del agua empieza cuando el protagonista, *Hiroto*, decide ir en busca de su hermano mayor, un chico que desapareció hace 6 años y que, tras la muerte de los padres de ambos, es la única persona en el mundo que le queda.
Mediante una investigación, *Hiroto* descubre que su hermano *Masato* vive en una casa alejada de la gran ciudad, cerca de un lago. Sin pensárselo dos veces decide ir a buscarlo, aunque no será tarea fácil, dado que la zona está rodeada por un gran bosque que dificulta el encontrar el lugar exacto donde habita. Cuando al fin el protagonista consigue llegar, descubre sorprendido que su hermano no le recuerda y que esta enfermo.
Parece ser que la dueña de la casa, una chica que aparenta tener su misma edad, le esta drogando con una hierba que lo esta matando. ¿Qué puede hacer él para ayudar a su hermano? ¿Quién es la misteriosa dueña de la casa? ¿Qué tipo de alimento esta matando a Masato y por qué? ¿Cómo han podido sobrevivir 6 años alejados de la civilización? ¿Podrá el protagonista salir de la mansión?

¿UN CHICO O UN PERRO?

La segunda historia que se nos narra en este tomo autoconclusivo es la de *Sayaka Kano*, una chica muy responsable a quien diagnostican que es la persona con más estrés de todo su instituto.
Un día, nuestra protagonista descubre por casualidad a un chico que se hace pasar por perro cuando esta delante de su madre y que responde al nombre de *Pochi*. Al día siguiente, saliendo con sus amigas, descubre que *Pochi*, que se llama en realidad *Tomo*, es el chico al que le dijeron que tenía menos estrés de todo el instituto.
Dos polos opuestos que se atraen y un secreto van a unir a estos dos chicos en esta historia.
¿Podrá *Sayaka* soportar todo su estrés? ¿Cuál es el motivo de que *Tomo* se haga pasar por perro?



HISTORIAS ORIGINALES

Como debéis haber comprobado al leer el argumento de cada una de las dos historias que componen este tomo de 7,95 euros, en este tomo *Miho Obana* se aparta un poco de la temática habitual de los Shôjo. Es cierto que en **Pochi** la autora si que habla un poco de la relación sentimental de los dos protagonistas, pero en la casa del agua, tal y como ella misma cuenta en los free talks del tomo, ha querido hacer algo más oscuro y siniestro. ¿Lo ha conseguido? Eso lo debéis opinar vosotros, lectores.

Alice, escuela de burjas

EL PODER DE LA AMISTAD

Ediciones Glenat nos trae un nuevo manga lleno de amistad, magia y situaciones cómicas con un aire infantil y fresco que no dejará indiferente a nadie.



SI NO ME RINDO...

Mikan y *Hotaru* siempre han sido "las mejores amigas", siempre han vivido en un pueblecito y siempre han estado juntas, hasta ahora. *Mikan* siempre ha pensado que *Hotaru* era algo extraña, sin embargo ha resultado ser una niña prodigio. Es por ello que la mejor amiga de nuestra protagonista asistirá desde ese momento a la "Alice", un colegio de Tokio para personas realmente especiales. Tras una despedida algo extraña entre ambas chicas *Mikan* vuelve a su vida normal, esta vez sin *Hotaru*, y pasa un tiempo sin saber nada de su amiga hasta que un día escucha como la madre de *Hotaru* habla con el director de la escuela. Gracias al esfuerzo de *Hotaru* y su ayuda económica el colegio ha podido sobrevivir a un inminente cierre, su madre explica al director que lo hizo con mucho gusto ya que allí se encuentran sus verdaderas amigas. Además explica que, al tratarse de niños especialmente superdotados, el gobierno pocas veces les deja salir o ver a sus padres ya que ellos llevarán el país el día de mañana y deben protegerles. *Mikan* ve esto como una cárcel más que como un colegio, así pues decide presentarse allí mismo e ingresar en el colegio para poder estar junto a su mejor amiga. Con la frase "Si no me rindo, ¡lo conseguiré...!(creo)" por bandera, *Mikan* llegará hasta Tokio y encontrará la escuela de magia Alice. Pero allí descubre que llegar hasta *Hotaru* y quedarse junto a ella no será nada fácil, nada más llegar será testigo de un intento de fuga por parte de un alumno enmascarado. Con la ayuda de un guapísimo joven conseguirán evitarlo, así *Mikan* conocerá a un profesor de la escuela, el profesor *Narumi*. Gracias a éste *Mikan* irá conociendo algo más de la Alice, como por ejemplo que se trata de un centro no sólo para genios sino para genios con algún '*alice*', es decir, con alguna habilidad especial o magia. Cabe decir que entre todas las habilidades que nuestra protagonista observará las hay desde las más extrañas, pasando por las más fabulosas hasta las más ilógicas y absurdas. *Mikan* será, lógicamente, admitida durante una semana en la que deberá integrarse en su clase, donde por suerte se encuentra *Hotaru*, descubrir cual es su propio alice y, sobre todo, soportar durante toda su estancia a su peor enemigo *Natsume Hyuuga*, el chico que intentaba fugarse, así como a toda su tropa. ¿Podrá *Mikan* con todo ello?.

PROFESORA DE MAGIA

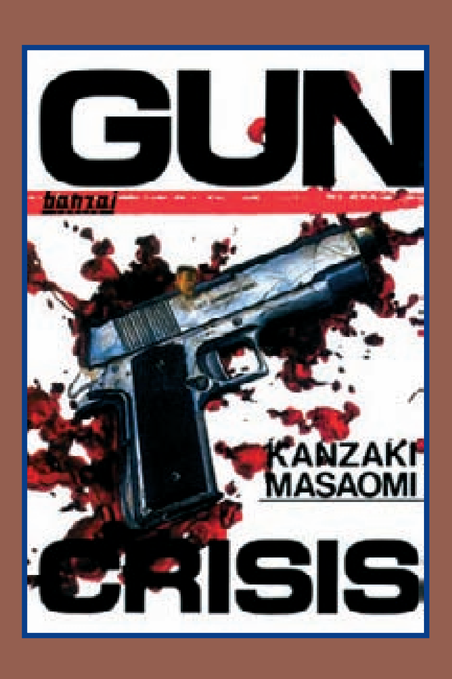
La responsable de tan gracioso manga es *Higuchi Tachibana*, mangaka que publica sus obras en la revista **Hana to Yume** famosa revista donde se publican otras series como **Fruits Basket**. Si bien poco se sabe de su vida personal, en lo que respecta a su trabajo como mangaka hay que destacar títulos como **A Portrait of M and N**, **Suwan Leiku**, o la aquí reseñada **Alice Escuela de Magia** (cuyo título original es **Gakuen Alice**), serie que en su país natal cuenta con diez tomos recopilatorios y sigue abierta.

En cuanto a su edición en nuestro país corre a cargo de la editorial Glenat, con su edición más tradicional: formato tomo manga (17x12 cm.), 184 páginas en blanco y negro, con sobrecubiertas a color y un precio de 7.50 euros.

El dibujo de esta obra es muy sencillo y puede que a los ojos de un público más mayor la idea de que sus protagonistas tengan alrededor de diez años le quite encanto a la idea de adquirirlo. Sin embargo tanto la historia como sus graciosos personajes harán sonreír a más de uno, y es que se trata de una obra afable y espontánea que llama la atención por esto mismo. Darle o no una oportunidad es ya vuestra elección.

Alejandro Peralta (Cuntsis)

GUN CRISIS



Siguiendo con su política editorial de lanzar al mercado mangas de corta duración Banzai Comics nos trae Gun Crisis, una historia llena de acción en la que la policía se las tendrá que ver con terroristas, asesinos y demás calaña de los bajos fondos.

Gun Crisis es un tomo único que fue publicado en la revista japonesa SP Comics en el año 1991 y que está compuesto por dos historias cortas. La primera de ellas, **Gun Crisis I,** empieza con un atraco a mano armada en un restaurante en el que muere un camarero tras recibir un disparo de uno de los tres atracadores. La situación se pone cuesta arriba cuando otro de los delincuentes se pone nervioso y coge a una de las camareras para abusar sexualmente de ella, no tendrá tiempo para hacer mucho, pues a los pocos segundos caerá fulminado de un tiro en la cabeza efectuado por el protagonista, *Konosuke Inagaki*, un poli que estaba comiendo en el lugar cuando se inició el atraco. Tras enseñar la placa dará comienzo un espectacular y sangriento tiroteo entre las dos partes que acabará con la vida de los otros dos atracadores y con *Konosuke* en la cárcel, por cargarse a los criminales sin respetar sus derechos. Poco tiempo estará entre rejas, pues pronto se le asigna un caso sobre tráfico de armas desde Taiwán, y un nuevo compañero, *Koshiro Hashimoto*. Juntos investigarán un suicidio de una chica a causa de un poderoso narcótico llamado *curve* que está relacionado con la trama del caso de las armas, lo que les llevará a involucrase en un asunto turbio en el que están implicados algunos altos cargos de la policía. Tiros, explosiones y demás será lo que nos encontraremos a lo largo de las páginas que conforman esta pequeña historia. El segundo relato, **Gun Crisis II**, nos introduce dentro de un escuadrón secreto antiterrorista de élite llamado *Akatsuki* ("amanecer"), creado para eliminar la amenaza del creciente terrorismo en Japón. A través de varias misiones independientes de rescate y eliminación de terroristas veremos cómo actúa el mortal grupo para conseguir sus objetivos y cómo a veces los gobiernos son peores que los propios asesinos, todo ello igualmente adornado con muchas dosis de acción y un ritmo frenético durante las distintas misiones que podremos encontrarnos en esta segunda parte del manga.

Ya viendo la llamativa portada del manga con la pistola con sangre ya sabemos de antemano lo que podemos encontrarnos en **Gun Crisis** tras pasar la primera página: acción, mucha acción, desde los tiroteos entre los personajes hasta asaltos con bombas a edificios, hay de todo. Luego también entrarían algunos momentos duros como alguna violación o casos de violencia extrema, por lo que no estamos frente a un manga que puedan leer los niños. El grafismo del tomo es otro punto interesante, su autor *Kanzaki Masaomi*, quien los veteranos pudieron conocer de antemano por la publicación en España de **Xenon** hace años, tiene un estilo muy llamativo por su expresividad y su parecido al de *Masamune Shirow* por su detallismo del dibujo y la forma de dibujar los personajes. En las historias Kanzaki, además, le sabe imprimir un ritmo muy fluido y rápido que hará que los lectores se terminen el tomo casi sin darse cuenta, sobre todo para aquellos a los que les guste este tipo de historias.

Nada más, **Gun Crisis** es un manga corto pero interesante que puede tener un hueco en tu librería sin ningún problema por tratarse de un volumen único con buenas historias. En las librerías lo encontraréis al precio económico de 6,90, cortesía de Banzai Comics.

DNA²

¿Y DÓNDE ESTÁN LAS MEGAPLAYGIRLS?

La distribuidora Selecta-Vision nos trae de nuevo el anime DNA2, aunque en esta ocasión lo hace en una reedición en formato integral, es decir, un pack con todos los DVDs.

CON UNA SUPERPOBLACIÓN ASÍ, MEJOR NOS VAMOS A MARTE

Junta Momonari es un extraño chico de 16 años que siente una especial alergia a las chicas, ya que cuando se le acerca una le da un yuyu y 'echa las papas'. Sobre todo si es una chica atractiva y más aún si la chica está en ropa interior, por no hablar de si la chica es *Saeki*. Esta alergia parece más bien una alergia alimenticia, ya que se expresa en forma de vómito. El chico tiene un futuro más que increíble ya que gracias a sus genes se convertirá en el *Megaplayboy*, un super ligón que conquistará a cien mujeres con quienes tendrá sus respectivos cien hijos. Y estos cien hijos heredarán los genes de *Megaplayboy* teniendo a su vez cien hijos con estos genes... y así sucesivamente. Es decir, que gracias a este chaval, se producirá una superpoblación del planeta, o lo que es lo mismo, que el precio de la vivienda crecerá. Y esto no se puede consentir porque los pisos están fatal, y además el mundo se convertirá en un lugar insoportable, lleno de ligones babosos intentando todo el día transmitir sus genes. Por ésto, *Karin Aoi*, una manipuladora de ADN del futuro decide viajar exactamente 63 años para impedir que el chico se convierta en *Megaplayboy*. Para lograrlo, deberá cambiarle el ADN al chico gracias a un arma con el que debe dispararle, pero, ¡oh!, la chica tiene un fallo. En vez de dispararle con el DCM adecuado, se equivoca utilizando uno que acelera el proceso de conversión a *Megaplayboy*. Así comienza esta divertida historia en la que *Karin* deberá elegir si cambiar de nuevo el proceso para evitar la sobrepoblación, y de paso el broncazo tremendo de sus jefes (bueno, realmente algo más que un broncazo), o dejar que el chico se convierta en *Megaplayboy*, ya que le ha molado bastante. Todo esto combinado con pequeñas dosis de acción, algunos toques de romanticismo y mucho, mucho humor.

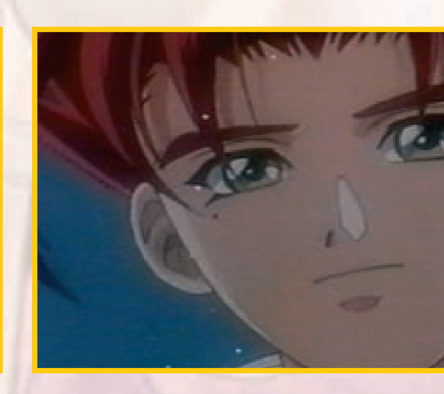
COMO DIRÍA SHIN-CHAN: CULITO, CULITO

Este anime está basado en un manga de *Masakazu Katsura*, famoso por otros mangas como **Video girl Ai** o **I´s**, así como por su especial predilección por dibujar primeros planos de los culos de las protagonistas. **DNA2** fue llamado en Japón **Dokokade Nakushita Aitsu no Aitsu**, es decir, **D N A A**, o lo que es lo mismo, **DNA2**. Fue publicado en el año 1993 en Japón en la revista Shonen Jump de la editorial Shueisha. En nuestro país el manga vio la luz hace muchos años, cuando muchos de vosotros erais pequeñitos, concretamente en el año 1996, publicándose por la editorial Norma, en tan sólo unos tomos. Posteriormente el manga ha visto la luz en una reedición gracias a la editorial Planeta que publicó los catorce tomos en el año 2003.

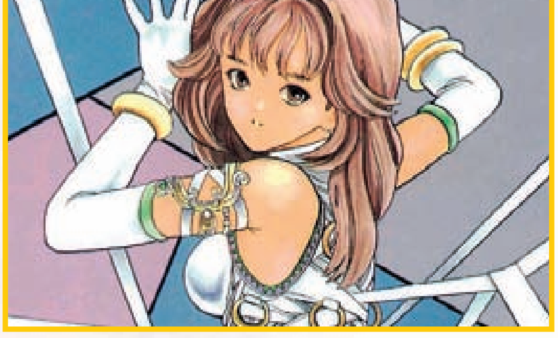
¿ESTE NO ERA GOKU?

El anime consta de unos doce episodios que fueron emitidos en Japón un año después de la publicación del manga. Está animado por









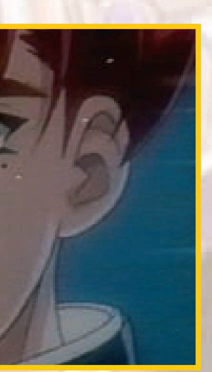
Madhouse y el estudio *Deen*, y fue emitido en Japón por primera vez en la Nihon TV. Para mantener totalmente la fidelidad al manga, se decidió contar con los diseños de *Kumiko Takahashi* (no confundir con *Rumiko*), quien ha trabajado diseñando los personajes del anime de **Card Captor Sakura** (el anime y la primera peli), algunas peliculas de **Urusei Yatsura** (**Lum**) o de **Witch Hunter Robin**. Y a la dirección estuvo *Jun´ichi Sakata*, quien es conocido, y si no lo es, debería serlo, por haber trabajado en el anime de **Card Captor Sakura**, así como en la segunda película **La carta sellada**, realizando el storyboard y participando en la dirección. Además cuenta en su curriculum con la dirección de **Comic Party: Revolution**, haber trabajado en los storyboards de animes como **Full Metal Panic**, **Master Keaton**, **Azuki-chan**, o **Video Girl Ai**, aunque quizás su trabajo más actual, o por lo menos el más comentado últimamente, es el storyboard del anime de **Nana**. Posteriormente se realizaron tres episodios más que no fueron emitidos en televisión, sino puestos directamente a la venta. Se trata de una secuela en forma de OVAs donde conocemos a la nieta de *Junta* que viaja al pasado para buscar a su abuelo. Hay que destacar el tema “otaku” por excelencia, que suena en todos los salones y reuniones de otakus, y que es el tema principal de esta serie. Nada más y nada menos que **Blurry Eyes**, interpretado por el grupo *L´arc n Ciel*.

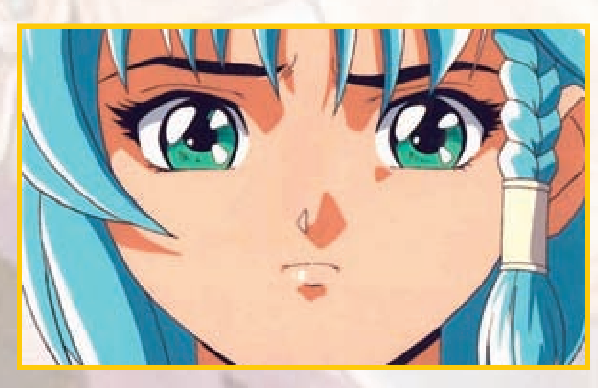
VERSIÓN CASTIZA

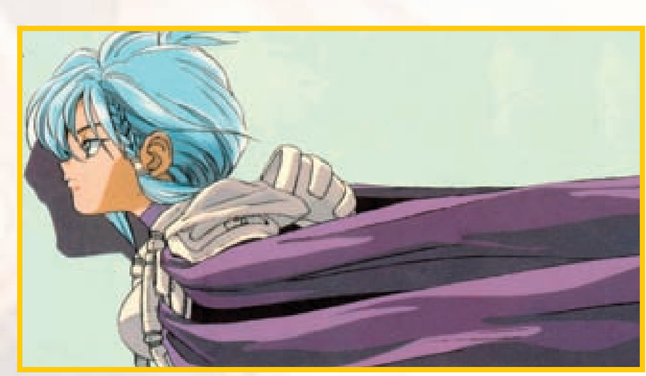
En nuestro país, tras haberse emitido en algunos canales autonómicos y haberse editado en DVD, tenéis la suerte de poder conseguir el pack si habíais perdido la oportunidad gracias a Selecta Visión, llamada también edición integral o DVD Box. Consta de los episodios en versión original japonesa y en español. Cuenta con un doblaje cuidado de la mano del estudio de doblaje barcelonés Gallety S.A., con *Enrique Hernández* en el papel de *Junta Momonari*, actor de doblaje que ha doblado otros personajes como *Número 4* de la serie de animación **Comando Knd**, *Chichiri* en **Fushigi Yuugi**, *Megane* en la película de **Lamu Sólo tú**, *Hige* en **Wolf´s rain**, *Genta* en **Detective Conan**, *Obocaman* en los OVAs de **Dr. Slump**, *Kimiaki* en **Love Hina**, *Taishi* en **Comic Party**, o *Misao* en **El misterioso Loki**. También cuenta el doblaje con *Ariadna Jiménez* para el papel de *Karin*, quien ha doblado personajes como *Kaolla* de **Love Hina**, *Loki* en **El misterioso Loki**, *NieA* en **NieA under7**, *Tsukino Miyazawa* en **Karekano**, *Saki* en **Genshiken**, o *Koenma* en **Yuyu Hakusho**. La edición del pack está bastante bien, similar a la edición por separado y con unos pocos extras, tampoco demasiados, y a un precio de 30 euros, con lo que nos ahorramos unos eurillos que al comprarlo por separado.

SI NOS PONEMOS A PENSAR...

Es un anime para pasar el rato y ya está, sin esperar tampoco demasiado de él. Resulta llamativo el parecido de *Junta* cuando se convierta en *Megaplayboy*, a los protagonistas de **Dragon Ball** cuando se transforman en *Super saiyanes*. Para muchos esto es consecuencia de un intento de *Katsura* de compararse con *Akira Toriyama*, para otros simplemente una copia y para los pocos un homenaje. Pero lo que muchísimos no saben es que *Toriyama* y *Katsura* son amigos con una relación amor-odio que va más allá de la adulación, con críticas a los trabajos del compañero y con pequeñas alusiones a la incultura del otro que aparecen en algunos que otros mangas, sobre todo cuando *Toriyama* tacha de cateto a su colega. Y es que no hay más que verlos a los dos.
Una historia divertida y amena aunque tampoco para echar cohetes. Y digo yo, si el mundo se va a poblar de *Megaplayboys*, ¿dónde quedan las mujeres? Porque para llenar el planeta de hombres, y si cada mujer tiene un único hijo *Megaplayboy* que tendrá cien hijos, ¿quién tiene a las mujeres para tener estos hijos? Y lo que es peor, lo perjudicial de éste es que va a llenar el planeta, no que haya una legión de hombres baboseando intentando ligotear. ¿Y quién va a trabajar entonces? Este *Katsura* es un machista de cuidado, pero bueno, echadle un vistazo a este anime, que está gracioso y está bien para esos días que te encuentras bajo de moral.







Master of



UNA DE VAMPIROS Y CHICAS LOCAS

Diccionario de la RAE, o casi: Vampiro: espectro que, según una leyenda supersticiosa popular, durante la noche chupa la sangre de los vivos. Jonu Media: responsable de traer hasta nuestro país esta serie de seis OVAs llena de vampiros, chicas locas y chistes malos.

LA MASTER MÁS LOCA

Ambientada en los años veinte, encontramos a *Inaho Hitomebore*, protagonista de esta historia, una joven aventurera... además de caprichosa, retorcida, malintencionada, posesiva, egoísta y cuantos apelativos similares puedan encontrarse. Vive obsesionada con la belleza y la juventud, y su única meta es encontrar el modo de poderlo ser eternamente. Es por ello que con sólo quince años decide despertar de su letargo a *Mosquiton*, antaño un vampiro cruel y sanguinario que realizó tiempo atrás un pacto de sangre con la familia *Hitomebore*. Tras ser despertado con una gota de sangre de *Inaho*, *Mosquiton* resulta ser un vampiro de lo más pacífico, con pinta de hippie y bueno hasta tonto, además de buen amo de casa y guardaespaldas de la alocada protagonista. Junto a él despiertan dos espíritus guardianes al servicio del vampiro: *Yuki*, una jovencita que domina el frío y el hielo y que al hacerlo se transforma en una despampanante mujer, y *Hono*, un chaval que domina el fuego y que se desarrolla en cuestión de segundos al hacerlo. Pero ¿para qué demonios ha despertado a toda esta tropa *Inaho*?, gracias al pendiente que le regaló su abuela tiempo atrás es capaz de encontrar un extraño objeto llamado O-part, objeto que puede concederle su deseo de juventud y belleza eterna. Sin embargo no toda será tan fácil como ella desearía, tras dos años en su búsqueda todavía no ha logrado hacerse con la O-part, pero en ese momento y en medio de Londres, ha aparecido de la nada la pirámide más grande jamás construida. Ante la negativa de *Mosquiton* de moverse de su relojería, *Inaho* tendrá una de sus frecuentes pataletas hasta conseguir que todos viajen hasta Londres. Ya en la nueva ciudad empezará la trepidante aventura en busca de la O-part, aventura donde aparecerá el conde *St. Germaine*, enemigo de *Mosquiton*, *Camille*, la sadomasoquista esposa vampiro de *Mosquiton*, y *Rasputín*, un viejo inválido obsesionado con dominar el mundo y establecer el caos en todo el mundo. Lógicamente todos ellos irán tras la O-part, todos atacarán a *Inaho* y estarán relacionados en mayor o menor medida con el verdadero *Mosquiton*, que aparecerá en escena tras beber la sangre de *Inaho*, volviéndose un vampiro sanguinario, cruel, poderoso y malvado al que nuestra protagonista deberá mantener a ralla a base de estacazos en el corazón. Así pues la comedia está servida, llena de locura, aventuras, personajes absurdos, histéricos y un sin fin de puñetazos, golpes, chistes y escotes...¿Quién da más?



MOSQUITON PROJECT

Detrás de una serie como ésta encontramos a un gran reparto de trabajadores más que conocidos en la industria de la animación. La serie cuenta con guiones de *Satoru Akahori*, conocido por series como **Cazadores de magos** (**Bakuretsu Hunter**), **Maze** o **Saber Marionette** y sus secuelas,





Mosquiton

fue él personalmente quién realizó los tres primeros capítulos de la serie. También trabajó en esta serie el director *Yusuke Yamamoto*, responsable de **Sakura Taisen: Le Noveau Paris** o **Mobile Suit Victory Gundam**, o los guionistas *Katsuhiko Takayama* (**Tactics**) y *Sumio Uetake* (**Mahoromatic** y **Angel Heart**). El diseño de personajes corrió a cargo de *Kazuya Kuroda*, cuyo trabajo puede apreciarse en otras obras como **Chrono Crusade**. La música corre a cargo del músico *Osamu Tezuka* (músico, que no mangaka) quién también trabajó en otros animes como **Slayers**. Con este plantel de profesionales tras las "cámaras", **Master of Mosquiton** resulta una gran obra con un divertido hilo argumental y unos personajes carismáticos, a la par que psicodélicos, que saben meterse al espectador en el bolsillo a base de guantazos y chistes malos (o buenos, según se mire).

El humor absurdo de la obra no deja de ser, en parte, algo descabellado e inteligente. Para entenderlo es necesario reconocer las parodias que realizan tanto *Akahori* como el resto del equipo. Entre golpes y escotes podemos ver a personajes históricos de la talla de *Rasputín* reflejado en el viejo decrépito que pretende dominar el mundo, o literarios, como *Carmilla* la vampiresa de *Joseph Sheridan Le Fanu*, cuya parodia está reflajada en *Camille*, la legítima esposa de *Mosquiton*, a quien sigue esperando tras 300 años de ausencia.

ESTILO Y PRESENTACIÓN

En cuanto al aspecto gráfico, se trata de una animación muy fluida con gran cantidad de cambios entre un dibujo "serio" y la multitud de SDs que aparecen durante toda la historia, muy en la línea de obras como **Dragon Half** o las mencionadas **Cazadores de magos** y **Hyper Police**. Los diseños de personajes son bastante atractivos a la vez que llamativos, en cuanto a los fondos son más bien serios, en contraposición con los personajes, hasta que llegan los protagonistas, porque entonces todo se vuelve humo y destrucción. Son más que frecuentes los desnudos femeninos, en especial en el caso de *Camille*, que acaba cada dos por tres sin ropa por propia voluntad, o *Yuki*, quien al utilizar su poder desarrolla una gran personalidad frontal.

En cuanto a la edición del DVD de Jonu Media en nuestro país hay que destacar que la serie de seis OVAs está completa en un único DVD. Como siempre el DVD cuenta con menús interactivos, selección de escenas, álbum de Fotos, ficha de personajes, ficha técnica y de doblaje español, géneros del manga, audio en japonés con subtítulos, el ya típico vídeo de Jonu Media en el Salón del manga (que en la parte posterior del DVD viene como un bonus), otros títulos... entre otras. En cuanto a la caja hay que destacar el gusto que han tenido para presentar un pequeño tríptico donde encontramos imágenes de todos los personajes de la serie además de un pequeño libreto con ilustraciones y algunas explicaciones acerca de la serie. Por último, y a modo de anécdota, comentar algo que personalmente me hizo gracia, en cuanto al trabajo realizado en la edición española, fue el problema con el que se encontraron al pronunciar el nombre de *Mosquiton*. En algunos textos del DVD aparece como *Mosquitón* mientras el doblaje pronuncia *Mosquiton*, amén de todos los chistes que realiza la protagonista con el nombre del vampiro y las semejanzas de éste con un mosquito.

La serie es de corta duración y no se hace nada pesada, una serie que con humor se burla no sólo de vampiros sino de todo lo que encuentra por delante. Si nunca has leído o visto una serie de este tipo esta es una buena opción, seis capítulos para descubrir el humor absurdo aderezado con toques, en teoría, eróticos. Si por el contrario ya conocías el trabajo de *Akahori* este título puede interesarte mucho. Una opción para pasar un buen rato. Ahora vuestra es la decisión.







CORRECTOR YUI

IGUAL FUNCIONA MEJOR SI LO DESENCHUFAS

Hace algo más de un año llegó a nuestro país esta serie de magical girls que, vamos a ser sinceros, pasó sin pena ni gloria. Durante este tiempo, se ha emitido en las cadenas autonómicas valenciana, catalana y balear, por este orden. Actualmente está disponible en el canal balear, a la vez que se emite su reposición en el catalán.

Viendo el tirón que tienen las magical girls, algunas cadenas (sobre todo autonómicas) apuestan cada vez más por este género. Esto no es un problema... hasta que empiezan a coger series indiscriminadamente y se les cuelan algunas de dudosa calidad.
Así es como llegó a las cadenas autonómicas **Corrector Yui**, una de las mencionadas series que pasan sin pena ni gloria, tanto por su poco atractivo dibujo como por el guión simple a más no poder. Se emitió en el Canal 9 valenciano, en el K3 catalán y por vía digital en el canal Televisió Internacional de Catalunya. Actualmente se emite por segunda vez en el mencionado K3, los fines de semana a las 9:45 de la mañana; y en la autonómica balear IB3 a las 8 de la mañana también los fines de semana.

¿QUIÉN DIJO QUE LOS ORDENADORES NOS HACEN LA VIDA MÁS FÁCIL?
Pongámonos en situación: la serie se sitúa unos cuantos años adelante en el futuro, un futuro donde los ordenadores y sobre todo la realidad virtual tie-



nen un papel fundamental.
Paralelamente al mundo real, se han creado una serie de mundos virtuales enlazados en una red llamada Comnet. En estos mundos virtuales se puede hacer lo mismo que en la vida real y mucho más, y por eso la gente ha empezado a pasar mucho tiempo en la red.
El creador de esta red es el profesor *Inukai*, personaje clave de la trama. Él creó un programa llamado *Grosser* con la función de mantener el orden en Comnet, pero éste se pasó al lado oscuro y decidió conquistar toda la red. Para contrarrestar a *Grosser*, *Inukai* creó ocho programas (este hombre no aprende, con uno ya le salió mal y aún crea ocho más...) llamados Correctores, los cuales, junto con un Corrector humano, tendrían el poder de reiniciar *Grosser* y restaurar la paz en la red. Los programas se dispersaron por Comnet y el último de ellos, *IR*, encontró a la Correctora humana en una chica de catorce años llamada *Yui Kasuga*, con nula idea de informática, todo hay que decirlo. *Yui* se convierte en *Correctora Yui* gracias a un comunicador que le permite vestir el "traje de los elementos" y deberá reunir de nuevo los ocho programas Correctores (los cuales le prestarán sus poderes, dando lugar a distintos trajes) para derrotar a *Grosser* y sus secuaces, los Corruptores, y así restablecer la paz en Comnet. *(N.d.R. Hum... Algo así como Windows y las actualizaciones y parches del softonic, ¿no?)*

UN ORDENADOR SIEMPRE PUEDE FUNCIONAR PEOR

A pesar de no ser ninguna maravilla, la primera parte del anime está dentro de lo aceptable en lo que a guión se refiere. Lo peor viene con la segunda temporada. Esta parte gira alrededor de los ataques de un poderoso virus en Comnet; junto con la aparición de una nueva Correctora, *Ai*, quien robó un comunicador con un nuevo traje de los elementos para buscar a una misteriosa niña que parece tener mucha relación con el virus.
Esta parte de la serie es francamente muy decepcionante (incluso en comparación con la primera), cumpliendo a rajatabla aquello de "segundas partes nunca fueron buenas", y produce la inevitable sensación de que se la podrían haber ahorrado perfectamente.

SI TE HE VISTO NO ME ACUERDO

A pesar de las críticas que suelen recibir las magical girls, algunos escépticos del género un poco tolerantes opinan que tiene su gracia (aunque sea sólo para reírse); pero en este caso, toda crítica dirigida a sus personajes dará en el blanco, pues éstos son totalmente planos.
Como personajes importantes podemos destacar, aparte de la protagonista, su amiga *Haruna*, la arisca *Ai*, los ocho Correctores y, por supuesto, el malo malísimo: *Grosser*.

Yui

La protagonista de la serie no es la más indicada para la misión de salvar Comnet: su idea de informática es casi nula y al principio no hace nada a derechas. Sin embargo, siente un gran aprecio por los Correctores y se esfuerza mucho para cumplir su misión, viendo la fe que depositan en ella.

Haruna

Mejor amiga de *Yui* y, al contrario que ella, una experta en informática, por lo que será de crucial ayuda para su amiga. Desde luego haría mucho mejor que ella el papel de Correctora, ¿verdad?

_Ai_

Una chica que roba el traje de los elementos para llevar a cabo una lucha personal. Es fría como una nevera de helados, pero al final se abrirá un poco... un poco.

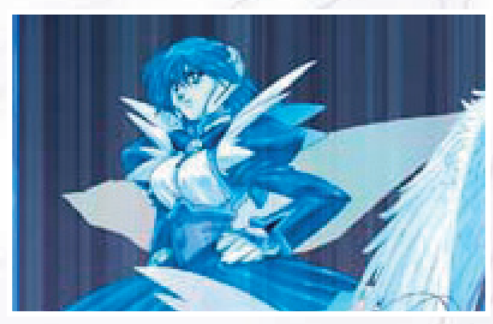
Corrector #1: _Control_

Autoproclamado líder de los Correctores, *Control* tiene el supuesto papel de dirigirlos, aunque los demás pasan bastante de él. Es uno de los pocos personajes con algo de gracia y carisma. Tiene el poder de moverse a gran velocidad.

Corrector #2: _Synchro_

Este personaje es un misterio hasta el final de la primera temporada y hace









el papel de guardaespaldas de *Yui*, siendo su poder su habilidad como esgrimista.

Corrector #3: *Anti*

Esta chica es uno de los dos Correctores femeninos y de los que tienen más papel después de *IR*, pues su carácter prudente y sereno es el contrapunto del impulsivo *IR*. Tiene el poder de predecir los movimientos del adversario.

Corrector #4: *Eco*

Un niño ecologista, está muy unido a la naturaleza y puede manipular a su antojo el agua y las plantas. Tiene un carácter bastante huraño, pero acaba encariñándose de *Yui*.

Corrector #5: *Rescue*

La enfermera del grupo, amable y siempre preocupada por los demás. Tiene poderes defensivos y de protección, basados en la niebla.

Corrector #6: *Peace*

Podríamos definirlo como *Popeye* vestido en plan místico. Un pacifista que, sin embargo, siempre tiene un arma mastodóntica a mano. Su poder es el de crear armas de la nada mientras suelta un discurso sobre las virtudes del pacifismo. La contradicción hecha programa.

Corrector #7: *Follow*

El menos importante de los Correctores, bastante despreocupado. Tiene el poder de transformarse en la persona u objeto que desee.

-Corrector #8, *IR*: El primer Corrector en aparecer se convierte en la mascota virtual de la serie (con su aspecto de robotito estaba cantado). Intenta hacer el papel de consejero para *Yui* y convertirla en una buena Correctora, sin mucho éxito. Tiene el poder de hacer aparecer el traje de los elementos (en sus distintas versiones) que viste la protagonista.

***Grosser* y los Corruptores**

Grosser es el primer sistema informático que creó el profesor *Inukai* para controlar Comnet, pero se sentía utilizado (según él, lo trataban "como si sólo fuera un programa informático" (...¿y qué esperaba...?)), por lo que decidió apoderarse de toda la red. Tiene a sus órdenes a cuatro esbirros llamados los Corruptores: *Wolf*, *Freeze*, *Virus* y *Jaggy*.

FORMATEANDO

Tanto el manga como el anime datan de 1999. Primero apareció el manga, cuando la dibujante *Keiko Okamoto* dio forma a una idea de *Kia Asamiya*, quien se ocupó también del guión, dando un total de seis volúmenes. El anime, por su parte, fue creado por el estudio Nippon Animation y emitido por el canal NHK. Como ya hemos dicho, consta de dos partes (la de *Grosser* y la de la *Correctora Ai*), que en el manga ocupan tres volúmenes cada una y en el anime sendas temporadas de 26 episodios.

El dibujo no es muy bonito que digamos, aunque peores he visto (si el argumento fuese mejor, se podría tolerar). El del anime es algo mejor, aunque, la verdad, éste no era muy difícil de mejorar.

Hablando del anime, la animación también es para llorar, y mejor ya ni hablamos de las estrellitas y chorradas que acompañan a las transformaciones y los ataques...

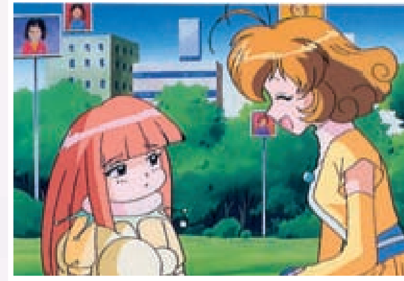
En fin, que en cuanto a calidad gráfica y técnica, esta serie da pena.

IGUAL FUNCIONA MEJOR SI LO DESENCHUFAS

Supongo que nadie alberga ya duda alguna acerca de mi opinión sobre esta serie (y cuando yo hablo mal de una serie de magical girls, temed lo peor...).

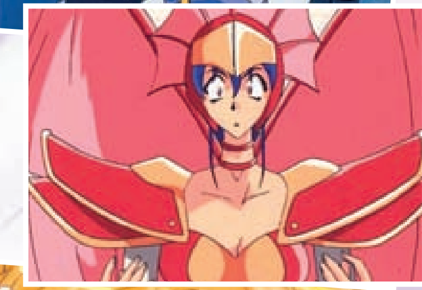
Resumiendo: el dibujo es malo, los personajes son planos y el argumento no es ninguna maravilla. Si no prestáis demasiada atención al dibujo y sois muy frikis de las magical girls os puede llegar a gustar la primera temporada, que es la más entretenida y que tiene una pizca de interés; pero la segunda supera los límites de lo humanamente soportable.

El horario en que la emiten tampoco ayuda mucho. Es una serie para ver de pasada si no se tiene nada más interesante que hacer, pero desde luego pocos (por no decir nadie) se van a levantar expresamente para verla.













Alejandro Peralta (Cuntsis)

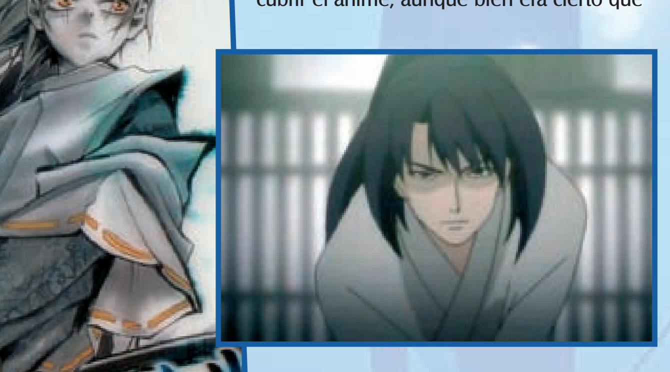
PEACE MAKER KUROGANE
EL ASALTO A LA PEQUEÑA PANTALLA

De entre todo lo que recibimos poco nos satisface más que los anime de mangas que se hicieron un hueco entre el público español, éste sería el caso de Peace Maker, del que primero descubrimos cuan duro era camino de Tetsu para vengarse de los asesinos de sus padres en versión manga, con su continuación, para luego pasar por fin al anime. Ahora es cuando a sabiendas de la buena situación de Peace Maker en España Selecta Visión nos complace una vez más con otra de sus ediciones de lujo, pero esta vez dedicada por entero a esta serie de la que no hace mucho tiempo que supimos de ella.

Pocos son los que se resisten a hacerse con uno de estos packs de lujo cuando se trata de ediciones muy cuidadas sobre series que a uno le gustan mucho. A mí me ocurre lo mismo, cuando veo un manga que me encanta desde el primer tomo enseguida me entra el gusanillo de tener el anime, por eso de disfrutarlo en casa tranquilamente perdiéndome entre los extras y los episodios. Así ocurrió cuando leí los primeros tomos de **Peace Maker Kurogane**, un manga de Ivrea entretenido y a la vez intenso que era la continuación de **Shinsengumi Imon Peace Maker**, editado también por la misma editorial casi un año después. Las razones por las que me gustó aquella nueva historia fueron la acertada mezcla de acción, drama y humor en dosis justas que servían de acompañamiento a la historia del protagonista *Tetsu* y de los demás miembros del grupo Shinsengumi. Sin abusar de situaciones cómicas para aliviar la tensión de sus páginas ni cometiendo fallos que hicieran peligrar el interés por la historia la autora era capaz de envolverte con el desarrollo de sus personajes, muy carismáticos por cierto, para conseguir que no te despegaras ni un momento del cómic. Por ese motivo fue por lo que me decidí a intentar conseguir la serie animada, porque el manga me pareció bueno pues tenía interés en descubrir el anime, aunque bien era cierto que de aquella eso era bastante difícil, al menos legalmente claro, ya que todavía no había llegado a España. Tras unos meses fue cuando el deseo estuvo cerca de cumplirse al llegar la serie de televisión a nuestro país y ser emitida en la programación del Canal Buzz, sin duda un gran paso para poder saciar las ganas de todos los aficionados, pero no lo suficiente, pues no todos tenemos esa posibilidad en casa. Menos mal que pocos meses más tarde los de Selecta Visión tuvieron buen ojo al ver el tirón que tenía el título entre los aficionados españoles y pusieron a la venta la serie completa a lo grande, con lo que al fin muchos pudieron hacerse con el esperado anime. Y aquí me tenéis, con el pack en mano sin abrir para contaros cómo es y las primeras impresiones.

DESCUBRIENDO EL TESORO INÉDITO

Lo primero y ante todo decir que para poder hacerte con este cofre tienes que











tener el dinero suficiente como para poder desembolsarte 70 euros de una tacada, cosa que no todos pueden, pero si fuera así podéis dar por seguro que invirtiéndolo tanto en esta como en cualquiera de las otras ediciones de coleccionista que hay en el mercado no os sabrá mal.

Tras quitarle el plástico afanosamente y contemplar el acertado color blanco de la caja con la figura de *Tetsu* postrado frente a una espada, abro cuidadosamente el cofre para descubrir los tesoros que en él aguardan. En el interior me esperaba una postal holograma 3D muy bonita con los personajes de la serie y luego seis normales, pero igualmente chulas, a todo color con bocetos por la parte de atrás, lo mejor de estas pequeñas frikadas aguardaba sin duda en el fondo: un librito de tapa dura de 32 páginas con otra atractiva portada que contenía algunos diseños de personajes a color y otros tantos escenarios, pero estos en blanco y negro por tratarse de bocetos; también había otras cinco ilustraciones únicas donde aparecían *Tetsu*, *Saya*, *Okita* entre otros. Ya por último y no menos importante faltaban los ansiados DVDs. Tras desenfundar la cuidada y bien diseñada caja con los discos despliego la que los contiene y me encuentro con 5 DVDs serigrafiados con un diseño del mismo estilo que el resto del cofre, también todo muy currado. Ahora ya está, ya no puedo aguantarme y enchufo el trasto del reproductor y le meto el primer disco, a ver qué tal está la serie. Tras los títulos de Selecta, oh sorpresa, no sale el típico anuncio tostón que aparecía últimamente en todos los DVDs que sacaban a la venta Jonu y Selecta y que te hacía abrir los ojos -a tí que compras los DVDs- diciéndote que la piratería es ilegal (¿mensaje dirigido en sitio equivocado?). Bueno, después de esto aparece el menú animado con música de fondo del opening para alegrarnos los oídos, elijo un idioma de entre todas las posibilidades (Español Dolby Digital 5.1 y 2.0 y Japonés Dolby Digital 2.0, con subtítulos en español) y ya está, a ver qué es lo que nos encontramos y si está a la altura de las circunstancias.

Corre el año 1864, el primer año de la era Genji. Son tiempos difíciles para Japón, el país entero se tambalea políticamente ante los cambios que se avecinan y la época feudal está dando sus últimos coletazos antes de dar paso a la modernización, los inicios de la Restauración Meiji ya se pueden oler. Es en este caldeado ambiente en el que grupos de patriotas y reformistas se enfrentan dividiendo el país por las ideas y los intereses. Uno de estos grupos son los Shinsengumi, samuráis al servicio del shogun que tienen la misión de mantener el orden en Kioto y que son famosos por la crueldad de sus acciones. Por otro lado tenemos a *Tetsunosuke Ichimura*, un chico adolescente de 15 años que un día ve delante de sus ojos como unos miembros del clan Choushuu matan a sus padres sólo porque éstos estaban a favor de la apertura de Japón y el progreso. Ante la impotencia que sintió en ese momento decide hacerse



más fuerte para vengarse de los asesinos y se presenta frente al cuartel del Shinsengumi con la intención de entrar a formar parte del temible grupo y cumplir su cometido. Tras llamar la atención de *Souji Okita* por un incidente con su mascota, un cerdo llamado *Saizo*, a nuestro protagonista se le concederá una oportunidad para poder entrar a formar parte del Shinsengumi, pero para ello tendrá que derrotar en un duelo al mismísimo *Okita*, que no es otro que el mejor espadachín del grupo. Tras ser derribado en multitud de ocasiones, *Tetsu* logrará ablandarle el corazón a *Isami Kondou*, el comandante, quien finalmente lo aceptará viendo su insistencia. Para no complicar más las cosas el vice-comandante *Toshizou Hijikata*, que nunca vio con buenos ojos el motivo de *Tetsu* para entrar en la organización, lo adoptará como paje para mantener al crío lejos de las armas.
Básicamente éste es el argumento que da comienzo a la serie, con un total de 24 episodios a sus espaldas. Ya desde un principio el chico pelirrojo tendrá que hacerse a la idea de que el ser miembro del Shinsengumi para ser más fuerte no será un camino de rosas, pues pronto verá que eso implica convertirse en un demonio capaz de segar vidas humanas sin contemplaciones, al igual que hacen el resto de sus compañeros. A medida que los capítulos vayan pasando el argumento se irá centrando alrededor de *Tetsu*, a quien veremos cómo va madurando poco a poco con el tiempo para convertirse en una persona que no se deja llevar por sus impulsos y a quien no le importa no tener espada, su principal obsesión al comienzo. Luego también podremos ver las diferentes y tensas relaciones entre algunos personajes como *Hijikata* y *Yamanami*, junto a los enfrentamientos entre los Shinsengumi y los Choushuu, entre otras variantes que hacen del anime algo más variado y menos monótono.
Bueno, mi opinión al respecto es que en general la serie está bien y sigue fielmente la historia original con algunas libertades, lo que ocurre es que quizás es un poco lenta y con escasos recursos para lograr que el espectador se desviva por ver el siguiente capítulo, cosa que en el manga la emoción no se pierde nunca, quizá el problema de esto venga de centrarse el argumento durante más de la mitad de la serie sobre todo en *Tetsu* y su evolución como persona, más que desarrollar a los otros personajes.
Técnicamente hablando, la serie cuenta con un aspecto visual francamente bueno, con algunas animaciones en 3D dignas de ser contempladas por su realismo y naturalidad. Tan buenas impresiones se entienden si hablamos de que quien se encargó de la realización de esta serie fue el Studio Gonzo, célebre por sus incursiones en la animación con el uso del 3D y por haber hecho posible la existencia de anime de gran calidad como **Last Exile** o **Hellsing**. En el terreno musical tenemos que hablar de la canción de apertura, titulada You Gonna Feel, del grupo *Hav*, un tema rockero con mucho ritmo y lleno de energía que seguro se convertirá en uno de los temas más escuchados por los aficionados; el tema de cierre tampoco se queda atrás, con un estilo muy parecido al anterior, en el que de nuevo el grupo *Hav* nos vuelve a meter adrenalina musical en el cuerpo con su divertida canción Hey! Jimmy mientras vemos el vídeo final en blanco y negro con aspecto antiguo en el que *Saizo* está andando y se encuentra con personajes de la serie. Lo peor de **Peace Maker** con diferencia es sin duda la banda sonora, que no tiene mucha originalidad ni mucho nivel, a excepción de algún que otro tema acertado como el que suena en los momentos de melancolía.
El anime **Peace Maker Kurogane** no viene a ser ninguna serie original sino que se trata de una adaptación del manga **Shinsengumi Imon Peace Maker** de la autora *Nanae Chrono*, publicado en la revista japonesa Gangan Comics desde 1999 hasta 2001, en el que se incluyen también momentos y personajes de la segunda parte del cómic, como por ejemplo *Ryoma Sakamoto* y todo lo referente al tema del pasado del padre de *Tetsu* como Peace Maker (traducido a "pacificador" en el anime) y su relación con los dos hermanos *Ichimura* (*Tetsunosuke* y *Tatsunosuke*, el mayor de los dos). La serie fue dirigida por *Tomohiro Hirata*, un hombre de dilatada carrera como animador entre cuyos trabajos pueden verse **Gunbuster** y **Urusei Yatsura** (**Lamu**) y se emitió originalmente desde octubre de 2003 hasta marzo de 2004 en los canales Kids Station, TV Asashi y TV Kanagawa.
Con todo ya visto y comentado sólo nos queda echar un vistazo a los extras que vienen en los DVDs, que son unos cuantos. Tenemos las típicas fichas técnica y artística, más largas de lo normal al incluirse un staff más amplio; diseños de personajes; la clásica galería de fotos; un buen puñado de trailers sobre la serie; un clip musical; una historia corta en forma de monólogo con escenas de la serie, de 20 minutos de duración; 10 historias de los diferentes personajes en los que conoceremos más a fondo cómo son y lo que les mueve en sus vidas; los siempre curiosos e interesantes datos de producción; el opening y ending subtitulados, que tienen la gracia o no de dar al aficionado la posibilidad de conocer la letra de las canciones (en este caso no tienen nada que ver con el anime); y por último el extra que menos trabajado está: las fichas de personajes, con una información que apenas sí sirve para rellenar hueco pero que podría haberse currado un poco más.

LOS SHINSENGUMI ESTÁN MÁS CERCA NUESTRA QUE NUNCA

Poco más que añadir. Ciertamente la serie merece la pena ya solo por la gran calidad técnica que tiene, marca del Studio Gonzo, aunque la historia tampoco se queda atrás. Y para corroborar lo que digo sólo hace falta echarle un vistazo a la gran aceptación que tuvo en países como USA, Francia y Alemania; digo yo que si no fuera buena no tendría éxito, de ahí que se publicara en esos países, con un mercado mayor que el nuestro. Lo único que habría que pasar por la piedra es la banda sonora, que no está a la altura de lo que tendría que haber sido un proyecto del Studio Gonzo. Nada más, los que queráis ver una gran serie os invito a conocer el universo de Peace Maker de la mejor manera posible, con el pack de Selecta Visión en mano.







CC SAKURA

"CUANDO SE ROMPA EL SELLO DE LAS CARTAS DE CLOW... ... UN DESASTRE SE ABATIRÁ SOBRE LA TIERRA"

Hace ya seis años que una pequeña magical girl llegó a nuestras pantallas y librerías. Se trataba de la dulce Sakura, cuya misión consistía en recuperar unas cartas con increíbles poderes para evitar que un desastre se abatiera sobre la Tierra. Este shôjo de CLAMP se ha convertido en una de las series más populares en nuestro país en los últimos años, como demuestra el hecho de que se ha seguido emitiendo muchas veces desde su llegada. Y ahora, una vez más, la Cazadora de Cartas regresa a las pantallas.

Efectivamente, hablar de **Card Captor Sakura** a estas alturas es hablar de una de las series que más éxito ha cosechado en nuestro país en los últimos años, especialmente gracias a las repetidas emisiones de su anime. Aun así, por si alguien no la conoce todavía (¡Herejes! ¡Arderéis en la hoguera cual *Juana de Arco*! ¬¬), diremos que se trata de una de les series más conocidas de CLAMP, un cuarteto de autoras muy prolíficas y conocidas que con sus muchos trabajos se han convertido en uno de los estudios más aclamados del país del Sol naciente.
Dicha serie fue para muchos la puerta de entrada al mundillo del manganime, y con cada reemisión ha enganchado a muchos otros. Y ahora, con ocasión de su regreso al canal autonómico catalán K3 (de lunes a viernes a las 12:40), vamos a hacer un repaso al universo de una de las magical girls más populares de los últimos tiempos.

CLAMP, UN ESTUDIOQUE HA HECHO HISTORIA

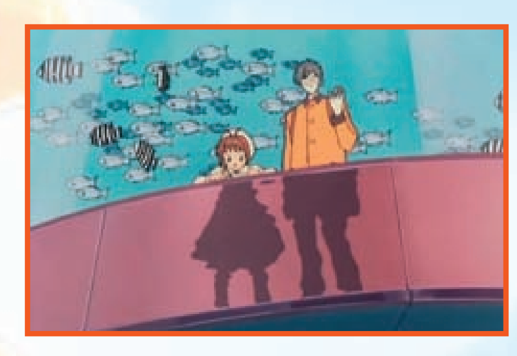
Empecemos por el principio, remontándonos a los albores de un estudio que haría historia en el mundo del manga y que nació de once estudiantes de instituto con grandes expectativas.
Corría el año 1984 cuando once colegialas japonesas decidieron unir su talento e ilusiones para fundar un grupo de mangakas e introducirse en el mundillo de los fanzines, y así es como se dieron a conocer bajo los seudónimos de *Nanase Ohkawa*, *Mokona Apapa*, *Mick Nekoi*, *Satsuki Igarashi*, *Tamayo Akiyama*, *Nanao Sei*, *Leeza Sei*, *Kazue Nakamori*, *Soushi Hisagi*, *Shinya Oim* y *O-Kyon*).

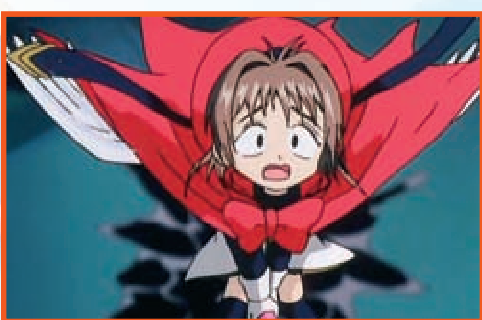


Después de tres años de experiencia y tras consolidar su estilo, en el año 1989 debutaron como profesionales con **RG Veda**, una historia que ya habían creado en forma de fanzine. Por aquel entonces, sólo siete de ellas seguían unidas: *Tamayo Akiyama*, que en aquellos tiempos era la que ejercía de líder del grupo, *Nanao* y *Leeza Sei*, y las cuatro perennes; sin embargo, con su debut profesional, el grupo se redujo a las cuatro integrantes actuales: *Ohkawa*, *Mokona*, *Nekoi* e *Igarashi*, que han permanecido unidas desde entonces.
Es precisamente de esta unión de donde surge su nombre: "clamp", en inglés, significa abrazadera, lo que representa lo fuertemente unidas que estaban. Lo cierto es que, aparte de un equipo, son casi una familia, pues viven las cuatro juntas y, hasta hace poco más de un año, su lugar de trabajo era su propia casa. También son muy celosas de su intimidad y no se dejan fotografiar casi nunca. *(N.d.R.. Algo más que comprensible)*
Las CLAMP destacan principalmente por dos motivos: su vasta producción y lo diverso de ésta. Son unas autoras increíblemente prolíficas y que han trabajado en una amplísima variedad de géneros y publicado en un gran número de revistas de manga de todo tipo, como demuestra su extensa bibliografía.
Esta gran variedad de obras están dibujadas en su mayoría por *Mokona Apapa*, la dibujante principal del grupo. *Mokona* tiene un estilo increíblemente polifacético que se adapta en cada caso al tipo de obra que van a crear, y a veces cuesta creer que se trate de la misma dibujante. A grosso modo, podemos decir que las obras dirigidas al público infantil tienen un estilo mucho más shôjo, más pasteloso y detallista, fácilmente reconocible en **Card Captor Sakura**; mientras que aquellas dirigidas a un público adolescente tienden a un dibujo más estilizado, e incluso dentro de éste encontramos dos vertientes: la shôjo (como **Magic Knight Rayearth** o **X**), aún rica en detalles; y la shônen (como **Chobits** o **Tsubasa Reservoir Chronicle**), de trazo más simple.
La otra dibujante de CLAMP es *Mick Nekoi*. *Nekoi*, en un principio, se ocupaba de dibujar los "super deformed" (caricaturas) de los personajes, pero ha dibujado enteramente algunas de las obras del grupo: **Wish**, **El chico que me gusta,** y **Me gusta porque me gusta**. Su estilo no ha cuajado tan bien como el de *Mokona*, pues es más simple e incluso (que los dioses me perdonen esta blasfemia) pobre en **Me gusta porque me gusta**.
La última de las dibujantes es *Satsuki Igarashi*, quien ejerce de ayudante de la dibujante principal (*Mokona* o *Nekoi*, según el caso).
Y llegamos a la que ostenta el papel de líder del grupo: *Nanase Ohkawa*, la guionista. De su mente surgen todas las historias con las que luego nos maravillan *(N.d.R. Sabe Dios que llevo un buen puñado de caracteres mordiéndome la lengua, men)*
Una de sus características es el gran uso que hacen del recurso llamado *crossover*: éste consiste en crear entornos que sirven de base para diversas obras, con distintas tramas y protagonistas, creando un universo mucho más rico. Así, podemos englobar sus obras en diversos universos (el ejemplo más claro es la trilogía del campus Clamp).
Con la publicación de **Chobits** en 2001, tres de ellas cambiaron sus seudónimos, pasando a ser conocidas como *Ageha Ohkawa*, *Mokona* a secas y *Tsubaki Nekoi*.
El éxito de CLAMP se puede atribuir a muchos factores, pero hay dos que destacan por encima del resto: su incansable perseverancia y su capacidad para sorprender a sus lectores con cada obra nueva.

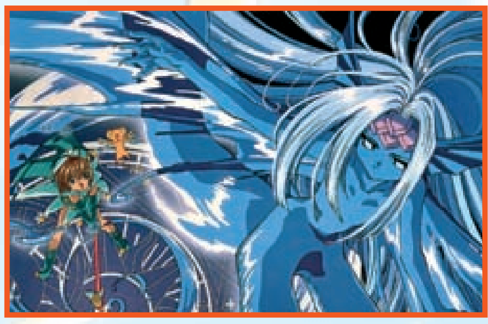
SE ROMPE EL SELLO DE LAS CARTAS DE CLOW

La obra que nos ocupa se sitúa en mitad de la carrera artística de CLAMP y supone el momento cumbre de una etapa: es, de las obras dibujadas por *Mokona*, aquella en que su estilo de dibujo más "pasteloso" alcanza su máximo esplendor, antes de empezar a cultivar su nuevo estilo. Al estar dirigida a un público femenino y más bien infantil, *Nekoi* estuvo más implicada que de costumbre.
Cabe decir que también es diferente a la mayoría de la producción de CLAMP en un aspecto importante: la ausencia de momentos dramáticos en la trama: aquí no muere nadie, no hay grupos sectarios obsesionados con cargarse el mundo (y aunque nos intenten vender la moto con lo del desastre que se abatirá sobre la Tierra, todos sabemos que al final "todo saldrá bien", como dice *Sakura*) y, lo más inusual en CLAMP, es 100% feliz.
Hay que decir que estas directrices vinieron dictadas por la editorial, pero lo cierto es que *Ohkawa* demostró que puede crear historias en las que ningún destino aciago recaiga sobre los personajes. En todo esto me baso para decir que **Card Captor Sakura** es la culminación de un estilo argumental y estilístico. **Card Captor Sakura** vio la luz por primera vez en 1996 y hasta su conclusión en 2000 se convirtió en la serie más popular de la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha, siendo recopilada después en un total de 12 tomos.
En 1998 se creó el anime, producido por el estudio Mad House. Consta de 70 episodios divididos en tres temporadas y estuvo en antena hasta finales de 2000, terminando medio año antes que el manga. También salieron dos películas (ya hablaremos de ellas más adelante), en 1999 y 2000.
Tanto el anime como las dos películas tienen una calidad técnica más que aceptable, tanto en dibujo como en animación y banda sonora. En lo que a dibujo se refiere, es muy fiel al estilo de *Mokona*, y si a eso le añadimos











el aliciente del color obtenemos un dibujo muy bonito. Las melodías acompañan perfectamente a las situaciones y son agradables de escuchar junta y separadamente del anime, y las canciones vocales son buenas y se han hecho muy populares en los karaokes de salones y jornadas. Cada temporada tiene su opening y ending correspondiente: "**Catch you, Catch me**" y **Groovy!** para la primera, **Tobira wo akete** y **Honey** para la segunda, y **Platina** y **Fruits Candy** para la última.

OH, LLAVE QUE OCULTAS LOS PODERES DE LAS TINIEBLAS, REVÉLAME LA NATURALEZA DE TU VERDADERO PODER...

La historia se divide en dos grandes sagas: la de las Cartas de Clow (tomos 1 a 6 del manga y primeras dos temporadas del anime) y la de las Cartas de Sakura (tomos 6 a 12 del manga y última temporada del anime).

Todo empieza cuando nuestra protagonista, *Sakura Kinomoto*, abre un libro del que salen multitud de cartas en medio de un gran vendaval. Acto seguido, de la portada emerge una especie de peluche viviente llamado *Keroberos* que supuestamente tenía la misión de impedir que nadie abriera el libro (está claro que no lo consiguió), pues las cartas que en él había no son cartas corrientes sino las Cartas de Clow, unos poderosos objetos mágicos creados tiempo atrás por un mago llamado *Clow Reed*. Cada una de estas cartas tiene vida propia y un poder característico (por ejemplo, el vendaval que las dispersa es causado por la carta del Viento, Windy) y, habiendo escapado de la custodia de *Keroberos*, pueden causar todo tipo de desastres si se las deja a su libre albedrío. *Keroberos* (al que *Sakura* apoda *Kero-chan* o simplemente *Kero*) se da cuenta de que *Sakura* posee un poder mágico insólito, así que le encomienda la misión de recuperar las Cartas de Clow, convirtiendo a nuestra protagonista en la Cazadora de Cartas. Al poco tiempo aparece un rival para la chica: *Shaoran Li*, descendiente de *Clow Reed*, que también está intentando recuperar las cartas. Al principio no se lleva muy bien con *Sakura*, pero acabará por nacer una buena amistad entre los dos... ¿o quizá algo más?

Cuando todas las Cartas de Clow han sido selladas, *Sakura* y *Shaoran* deben afrontar el Juicio Final, en el que serán juzgados por *Yue*, el segundo guardián de las Cartas de Clow, para decidir si uno de los dos es apto para convertirse en el nuevo amo de las cartas. Sobra decir que nuestra pequeña protagonista es la elegida.

Pero, lejos de terminar todo, *Sakura* descubre que las Cartas de Clow han perdido su poder: al convertirse en la nueva ama de las cartas, éstas deben tomar su poder de ella en lugar del de *Clow Reed*, de manera que debe transformarlas en sus propias cartas. Esto coincide con la llegada de *Eriol*, un misterioso niño que parece tener un interés especial en *Sakura* y las Cartas de Clow, además de un poder mágico extraordinario. Este es, pues, el argumento de esta serie que, aparte de ser entretenida, es una historia de evolución personal: *Sakura* pasa de ser una niña normal y corriente a Cazadora de Cartas y finalmente en la nueva ama de las cartas, superando a su mismísimo creador, *Clow Reed*.

MUESTRA TU NUEVA FORMA ANTE MÍ...

De **Card Captor Sakura** se hicieron dos películas, una en 1999 y la otra en el 2000, esta última pocos meses después del final del anime. La primera, titulada simplemente **Card Captor Sakura: La película**, nos sitúa en mitad de la saga de las Cartas de Clow, en algún momento entre la aparición de *Mei Ling* y el Juicio Final.

La película empieza cuando *Sakura* captura la carta Arrow (Flecha). Por la noche, el libro de las Cartas de Clow se ilumina y nuestra protagonista tiene un extraño sueño, pero no le da más importancia. Las vacaciones empiezan y, por un golpe de suerte (o más bien por intervención de algún poder mágico), *Sakura* gana un viaje a Hong Kong, así que junto a *Tomoyo*, *Tôya* y *Yukito*, viaja a la ciudad donde *Clow Reed* creó las cartas. Allí se encuentran con *Shaoran* y *Mei Ling*, que están pasando las vacaciones en su ciudad. El sueño se repite y *Sakura* puede atisbar las figuras de dos pájaros y una mujer en una especie de recinto acuático. La madre de *Shaoran*, una mujer con grandes poderes mágicos, le advierte que el poder de las Cartas de Clow está atrayendo a las fuerzas malignas hacia ella.

Al día siguiente todos se van a hacer turismo por Hong Kong. En un momento dado, *Sakura* ve los pájaros que aparecían en su sueño y echa a correr seguida por los demás. Su carrera la lleva hasta un anticuario donde hay un extraño y antiguo libro que hechiza a *Sakura* para instarle a abrirlo; y al hacerlo, todos son absorbidos a la dimensión acuática del sueño. Allí, la mujer exige saber dónde está *Clow Reed*, pues ella es una pitonisa que fue su rival; pero al haber pasado muchos años encerrada en el libro, no sabe que él murió. Furiosa, ataca a *Sakura* y a sus amigos y, aunque ella y *Tomoyo* consiguen escapar, *Shaoran*, *Mei Ling*, *Tôya* y *Yukito* son capturados por la mujer. *Sakura* deberá valerse de todo su poder y valor para rescatar a sus amigos y convencer a la pitonisa de que *Clow Reed* ya no volverá nunca, pues no era odio lo que sentía por él, sino algo distinto...

La segunda película se titula **The Sealed Card** (**La carta sellada**) y fue creada para cerrar la versión animada, ya que el final del anime quedaba abierto. La acción transcurre poco después de que *Sakura* transformase todas las Cartas de Clow en sus propias cartas. *Eriol* ha regresado a Inglaterra junto con *Spinel*, *Ruby Moon* y la profesora *Mizuki*, y en el lugar donde estaba su casa se va a construir un parque de atracciones. Pero con las obras, una Carta de Clow que se hallaba sellada bajo la casa es liberada. Esta carta es Nothing (la Nada) y fue sellada por *Clow Reed* por su terrible poder: puee hacer desaparecer absolutamente todo. *Sakura* dejó que *Shaoran* regresara a Hong Kong sin darle una respuesta acerca de sus sentimientos; sin embargo, las vacaciones le deparan una sorpresa: *Shaoran* y *Mei Ling* han vuelto a Tomoeda para pasar unos días; y *Mei Ling* está decidida a hacer de celestina a la joven pareja con la ayuda de *Tomoyo*.

Los problemas empiezan cuando empiezan a desaparecer cosas: primero un buzón, luego un puente... y aún peor, ¡las Cartas de Sakura también están desapareciendo! *Sakura* recibe una llamada de *Eriol*, quien le explica que la carta sellada está detrás de







todo: esa carta fue creada para equilibrar el poder positivo de todas las demás y, ahora que ha sido liberada, intenta reunirlas todas para equilibrar su propio poder negativo. *Sakura* intenta detenerla, pero sus cartas son inútiles y cada vez le quedan menos... Cuando todas las Cartas de Sakura han desaparecido, el poder de éstas y de la Nada están equilibrados, y es el momento de sellarla de nuevo... pero para conseguirlo, *Sakura* deberá renunciar a su sentimiento más importante... ¿o no?, pues le queda una carta más, una que creó ella misma y que por lo tanto no está ligada a la Nada... ¿Logrará *Sakura* sellar a la última Carta de Clow sin tener que renunciar a sus sentimientos?



TE LO ORDENO POR EL RANGO QUE ME HA SIDO OTORGADO...
Uno de los puntos fuertes de **CCS** son sus personajes. Todos tienen algo especial que les da vida propia: todos tienen su personalidad, sus hobbies, sus flores favoritas (no sé qué tiene que ver eso con la personalidad, pero en fin...). Muchos, como *Mei Ling*, son sencillamente encantadores. Bastantes, como *Tomoyo*, sufren de paranoias agudas. Algunos, como *Yamazaki*, directamente están chalados. Y además aparece el mejor personaje jamás creado por las CLAMP (léase *Eriol* ^_^), ¿qué más se puede pedir?

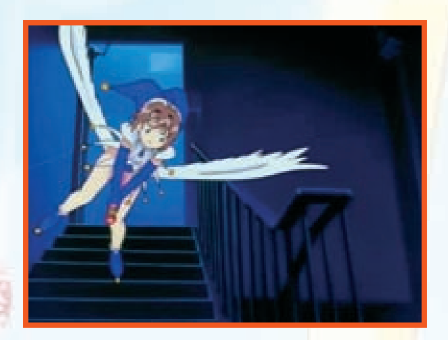
Sakura Kinomoto
La elegida para reunir de nuevo las Cartas de Clow. Tiene todo lo necesario para ser una perfecta magical girl: es mona, tiene carisma y un corazón más grande que la carta Big. Quiere mucho a *Kero*, a *Yue* y a todas las cartas y siempre dice que quiere ser su amiga y no su ama. Al principio está enamorada de *Yukito*, el mejor amigo de su hermano *Tôya*, pero al final de la serie se da cuenta de que en realidad quiere a alguien más de su edad. Vive con su padre *Fujitaka* y su hermano, ya que su madre *Nadeshiko* murió cuando ella era pequeña.

Tomoyo Daidôji
Es la mejor amiga de *Sakura*, y la única que sabe lo de su tarea de reunir de nuevo las Cartas de Clow. Es una chica dulce hasta la exageración, aunque un poco... obsesiva, pues tiene la necesidad vital de grabar todas las batallas de *Sakura*, objetivo que parece regir toda su vida (hasta tiene una tele enooorme en su cuarto para ver sus vídeos). También le hace todos los vestidos que se pone al ir a cazar las cartas, alcanzando así el colmo de la felicidad. Todo esto se entiende cuando descubrimos que lo que siente por su amiga es algo más que amistad... Es de familia rica y vive en una casaza enorme con su madre, quien era prima de la difunta madre de *Sakura* (y de su padre ni la sombra, oye).

Tôya Kinomoto
El hermano de *Sakura*. Aunque se mete bastante con ella, la quiere mucho. Tiene grandes poderes mágicos, gracias a los cuales sabe que *Kero* no es un peluche y algún que otro secreto. Es un buen chaval, pero muy celoso de que le quiten a su hermanita. Siente por su amigo *Yukito* algo más que amistad, aunque para los lectores más jóvenes esto pasa más bien desapercibido.

Yukito Tsukishiro
Mejor amigo de *Tôya* e interés amoroso de *Sakura*, quien llega a confesarle sus sentimientos. Es exageradamente dulce y amable, algo así como *Tomoyo* pero en chico y cambiando la cámara por un bocata de medio metro. Su afición principal es comer a todas horas. *Yukito* guarda algunos secretos, pero lo curioso es que ni él mismo lo sabe y es *Tôya* quien tiene que decírselo para que se dé cuenta. Será despreocupado el tío...

Xiao Lang Li / Shaoran Li
Es un descendiente de *Clow Reed*, el creador de las Cartas de Clow. Viene de Hong Kong y llega a Japón para reunir las cartas, por lo que al principio no se lleva muy bien con *Sakura*, aunque más tarde se hacen amigos de verdad y llega a enamorarse de ella, aunque le cuesta lo suyo darse cuenta. Al principio es bastante antipático, pero a medida que avanza la serie y surge la amistad entre *Sakura* y él, descubrimos en él a un chico que se preocupa mucho por los demás. Su nombre en chino es *Xiao Lang*,













aunque debido a la influencia del anime se ha popularizado la pronunciación japonesa, *Shaoran*.

Mei Ling Li
Esta chica es la prima de *Shaoran* y, además, su prometida. Muy mona ella con esas encantadoras pintas chinas, aunque también es una experta luchadora. Está todo el día pegada como una lapa a *Shaoran*, y al principio se la tiene jurada a *Sakura* pues sospecha que hay algo entre ellos dos, aunque más tarde se hacen muy amigas. Cuando ve con qué ojos mira *Shaoran* a *Sakura*, se da cuenta de los sentimientos del chico y, como en el fondo es muy buena chica, es ella misma quien decide que su compromiso ha terminado. *Mei Ling* es un personaje exclusivo del anime, lo que es una lástima, ya que esta chica resulta encantadora y carismática... o repelente hasta el punto de odiarla con toda el alma.

Keroberos (Kero / Kero-chan)
Es el encargado de proteger las Cartas de Clow (pese a lo cual se escapan). Sale de la portada del libro de Clow cuando *Sakura* lo abre. Aunque vaya alardeando de "guardián del sello", se pasa el día en la habitación de *Sakura* enganchado a los vicios terrenales como pasteles y videojuegos. Tiene mucho carácter y se lleva bastante mal con *Shaoran* y *Mei Ling*, para los cuales es "ese animalito de peluche". En realidad, tiene que adoptar esa forma hasta que Sakura atrapa la carta del Fuego, Firey, pues su aspecto original es el de un imponente león. Su símbolo es el Sol, que domina al Fuego y a la Tierra. La carta más directamente relacionada con él es Light, la luz. En la versión original, *Kero* tenía acento de Ôsaka, que en Japón es algo muy reconocible. En el manga habla en castellano antiguo, de un modo exageradamente culto (con expresiones francamente divertidas como "albricias" o "mi nombre es harto gallardo, no lo cambiéis a vuestro libre albedrío"). Su nombre proviene del latín *Cerberus*, que en la mitología griega es el perro de tres cabezas que guarda la puerta del infierno.

Yue
El segundo guardián de las Cartas de Clow, *Yue*, tiene la tarea de juzgar si el candidato a poseer las Cartas de Clow es el indicado para convertirse en el nuevo amo. Tiene una personalidad muy fría y al principio se niega a aceptar que alguien pueda sustituir a *Clow Reed*, pero acabará encariñándose con la pequeña *Sakura*. Su símbolo es la Luna, que gobierna al Agua y al Viento; y la carta más estrechamente ligada a él es *Dark*, la oscuridad. Su nombre significa "Luna" en chino.

***Clow Reed* y las Cartas de Clow**
El mago que creó las cartas que llevan su nombre. Según *Kero*, el hechicero más poderoso de su época; amable pero bastante retorcido. Aparece en el penúltimo episodio (uno de los mejores), cuando *Sakura* usa la carta Return (Retorno) para viajar al pasado. Por su parte, las Cartas de Clow se pueden considerar personajes en sí mismas, ya que cada una tiene su propia personalidad (especialmente algunas como Mirror, la carta del Espejo, que se comporta como humana). En el manga hay 19, mientras que en la versión animada alcanzan la friolera de 53 (contando las dos de las películas, Arrow y Nothing).

Eriol Hiiragizawa
Y llegamos al mejor personaje de la serie, de las CLAMP y no digo de la historia del manganime para que no se diga que soy un exagerado ^_^ *Eriol* es un compañero de clase de *Sakura* que aparece nada más empezar la saga de las Cartas de Sakura. Viene de Inglaterra y es muy atento, especialmente con *Sakura*; por el contrario, *Shaoran* no puede ni verle y *Tôya* desconfía de él pues percibe su gran poder mágico. De personalidad harto retorcida y enigmática, su actitud amable con los demás contrasta con su faceta oculta y sus frases con doble sentido. Aun así, todo lo que hace tiene un motivo muy concreto (aunque hay que decir que se divierte con ello). También posee un gran poder mágico, ¿por qué será, será...? *Eriol* es mi ídolo, es lo máximo, *Eriol* es sencillamente... genial.

Spinel Sun (Spiny / Suppy-chan)
Al igual que *Sakura* tiene a *Kero* y a *Yue*, *Eriol* también tiene a sus propios guardianes. *Spinel* es el equivalente a *Kero*, pero aunque físicamente se parecen (en su apariencia de peluches, pues su forma original es de pantera), su personalidad no podría ser más distinta: tranquilo y reservado, prefiere pasar el rato leyendo libros de magia en lugar de darse a los vicios terrenales como su semejante, aunque tiene un punto débil: cuando prueba algo dulce le dan unos chutes de cuidado y pierde el control sobre sí mismo convirtiéndose en un devorador de dulces, pues le vuelven loco.

Ruby Moon (Nakuru Akizuki)
Ruby Moon es el equivalente a *Yue*. Aunque tiene aspecto femenino y viste con ropa de chica, es un ser asexual creado con la magia. Va al mismo instituto que *Tôya* y *Yukito* y se pasa el día pegada (literalmente) a *Tôya*. Bastante alocada, su personalidad tampoco se parece en nada a la de su semejante *Yue*.

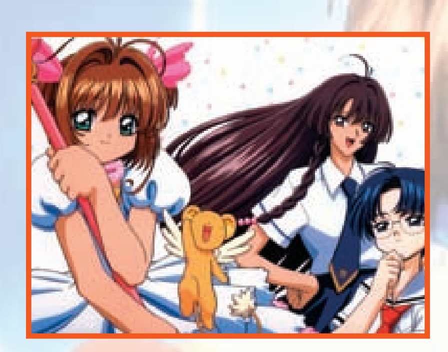
Kaho Mizuki
Una misteriosa profesora de la que *Shaoran* desconfía, mientras que a *Sakura* le resulta muy agradable. Sacerdotisa del templo Tsukimine, está en posesión de un objeto clave para el Juicio Final, creado por el mismísimo *Clow Reed*, y también conoce las intenciones de *Eriol*. Gracias a la carta Return descubrimos que tuvo un romance con *Tôya*, aunque al final del manga podemos ver que encuentra a otra persona a quien amar.

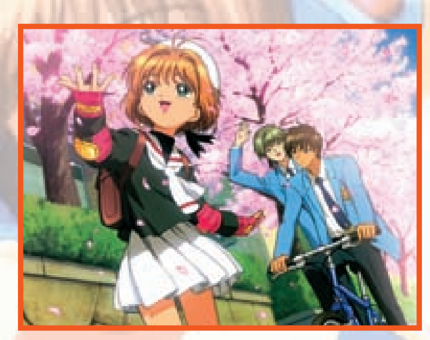
Chiharu, Naoko, Rika* y *Yamazaki
Compañeros de clase de *Sakura*. Las tres primeras son muy amigas suyas: a *Naoko* le encantan las historias de fantasmas y tiene una gran imaginación, como podemos ver con la carta Create (Creación); *Rika* tiene una relación amorosa con un adulto; y *Chiharu* es la novia de *Yamazaki*. Eso sí, el mejor personaje (después de *Eriol*, naturalmente) es *Yamazaki*, un trolero de cuidado que se inventa las historias más inverosímiles sobre cualquier cosa (y cuando se junta con *Eriol*, ya es lo máximo).

¡ROMPE EL SELLO!
Corría el año 2001 cuando la editorial Glénat hacía sus primeras apuestas manga


minami


minami







en nuestro país. Una de éstas fue **Card Captor Sakura**, la cual tuvo una aceptación tremenda. La edición era bastante buena (aunque en aquellos tiempos todavía imperaba el sentido de lectura occidental) y cada tomo llevaba una carta con la imagen de uno de los personajes, pero si tuvo el éxito que tuvo fue sobre todo gracias al tirón que suponía la emisión del anime, que estaba cosechando un gran éxito en los canales autonómicos de Andalucía y Cataluña (y más adelante en la tierra de *Don Quijote*, léase un canal televisivo de la Mancha de cuyo nombre no logro acordarme (*CMT, pishita, CMT*)).
Efectivamente, el anime se ha emitido muchas veces por estas cadenas autonómicas, convirtiéndose en uno de los animes más populares de los últimos años en nuestro país. Ahora regresa a las pantallas en el mismo canal donde tantas veces ha triunfado, la autonómica catalana K3, que casi cada verano la repone y ha emitido también las películas. La cita con la Cazadora de Cartas es a las 12:40 de lunes a viernes. Y ya que hemos hablado de las películas, decir que éstas nos llegaron de la mano de Jonu Media en sendos Salones del Manga. Hace poco sacaron una edición especial en DVD que incluye las dos películas y, como extra, un CD con ambos largometrajes doblados al catalán (lo cual, aunque sea algo limitado a una minoría, agradecemos los que estamos acostumbrados a ese doblaje), todo por el increíble precio de 19'95 euros (parezco un anuncio de teletienda...).

ESAS CHORRADILLAS TAN MONAS

Como era de suponer, una serie de tanto éxito generó una ingente cantidad de merchandising vario (y más siendo de magical girls, género que permite sacar al mercado una auténtica marea de peluches, disfraces, cetros, etc.).
En primer lugar encontramos los clásicos artbooks. Éstos se pueden dividir según si reúnen ilustraciones del manga o del anime. Del primero encontramos tres libros bajo el título de **Card Captor Sakura Illustrations Collection**, los cuales han sido publicados en nuestro país por Glénat con el nombre de **Card Captor Sakura Art Book**, con una calidad más que aceptable. También existe otro libro, llamado **Card Captor Sakura Memorial Book**, el cual se centra en ilustraciones de *Sakura* con los múltiples vestidos que *Tomoyo* le hace e incluye muchos bocetos de los personajes. En cuanto al anime, los más conocidos son la colección **Cheerio!**, que consta de 3 volúmenes con ilustraciones del anime y de las películas; por otra parte, hay un artbook centrado en cada largometraje.
La otra gran expresión del merchandising de **CCS** son los CDs con la banda sonora de la serie. Tenemos muchos, desde los clásicos **Original Soundtrack** del anime (hay cuatro, aunque la mayoría de pistas están repetidas) y las películas (un CD para cada una), hasta los **Song Collection** con *image songs* (una *image song* es una canción que no pertenece a la serie, pero que se inspira en ésta). Si lo que buscáis son las canciones vocales, las mejores opciones son sin duda los CDs **Single Collection** o **The Best Collection**.
Llegamos ahora al merchandising más friki, entre el cual podemos encontrar: una gran cantidad de figuras, pósters, tarjetas, un diario, disfraces (de éstos hay para un buen rato...), peluches de *Kero* y *Spinel*... (muy monos y achuchables) pero lo que se lleva la palma es, como dijo mi compañera *Azukys* tiempo ha, la mayor frikada que se ha editado en nuestro país: ¡la baraja con las 52 Cartas de Clow! (excepto la Nada), que fue editada por Glénat para exprimir al máximo el tirón de la serie editando todo lo editable.

SELLANDO EL ARTÍCULO

Card Captor Sakura es una serie que ningún aficionado a las magical girls (ni otaku en general, a no ser que deteste profundamente este género o a las CLAMP) debería pasar por alto; si ha alcanzado la popularidad que tiene ahora, si ha abierto a tanta gente la puerta al mundillo del manganime, por algo es. Es una historia interesante pero a la vez sin excesivas complicaciones, y con un dibujo bonito pero no recargado. Y lo más importante: dentro de un género tan trillado como es el de las magical girls, **CCS** es una serie única, con un toque propio que no nos remite a otras obras, lo cual es un verdadero mérito.
El manga tuvo tal distribución que aún se encuentra disponible en las estanterías de muchas tiendas, esperando que nuevos lectores rompan el sello. Y en varias televisiones autonómicas se ha emitido, se está emitiendo actualmente o seguramente volverá a emitirse el anime; así que a los que tengáis la oportunidad de verlo, os recomiendo que no la desperdiciéis o el desastre de no llegar a conocer esta serie se abatirá sobre vosotros.

"-¡Soy el puto amo!
-Te supero. Tú serás el *Puto Amo*, pero yo soy el *Amo Clow*."
(El Camino Perdido del Otaku – *Eriol*'s version: En un mundo ideal)



Ragnarok on-line
LA LEYENDA DE RAGNAROK

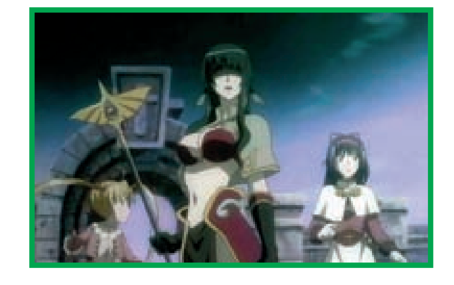
Dioses nórdicos para una saga multimedia en sus elementos primigenios: cómic y animación

No cabe la menor duda de que el universo de **Ragnarok** es uno de los entornos más populares entre los aficionados al manganime y, sobre todo, a los que en su vertiente mas jugona han entrado en el videojuego online que de él se ha derivado, convirtiéndolo en un fenómeno planetario como el juego de rol online con estética anime de mayor difusión y aceptación.



El origen fue un manwha

El coreano *Lee Myung-Jin* comenzó a publicar en 2000 una obra ambientada en un mundo singular. **Ragnarok** cuenta la historia de la batalla que llevará al Fin del Mundo y que se desarrolla en la Tierra de Rune Midgard. Como todo universo mitológico, Midgard tiene sus ciudades, sus calabozos y regiones donde se pueden encontrar un sinfín de enemigos (y también de amigos, claro).





Myung-Jin Lee nació en Corea y se graduó en la Escuela Técnica de Seúl, en la especialidad de Diseño Visual. En 1992 comenzó su primer manwha, **Va a ser una noche maravillosa**, que se ha traducido en inglés como **Lights Out**; esta obra se editó durante cuatro años y le hizo ganar numerosos premios. En 1995, se alistó durante dos años en el ejército coreano y, tras licenciarse, formó su propio estudio, Dive To Dream Sea, comenzando a desarrollar el manwha de **Ragnarok**.

La historia narra los acontecimientos que tienen lugar un milenio después de la Gran Guerra, la guerra santa entre los Dioses, la Humanidad y los Demonios, que parecía eterna y que finalmente llegó a su conclusión. Para evitar la aniquilación, los contendientes acordaron una larga tregua que sirviera para curar las



almas y los corazones profundamente dañados. Así trascurrieron 1000 años de difícil paz, durante los cuales, tras la guerra de Oblivion (sí, sí, igual que el cuarto capítulo de **Elder´s Scroll**. Si es que nunca crece nada nuevo bajo el sol), las gentes de Midgard prosperaron, llegando a olvidar que no vivían en paz, sino en un periodo de tregua. Y, un día, un extraño símbolo destrozó la paz que se percibía en el continente de Midgard. Una estruendosa quiebra de la barrera de magia que separaba los mundos de los humanos, los dioses y demonios. Inusuales ataques de animales salvajes, terremotos permanentes y tsunamis...

Sin nadie saber dónde ni cuándo, nace el mito; mientras la paz se diluía, una historia acerca de una pieza de Ymir sosteniendo la paz del mundo se comenzó a propagar lentamente. Una a una las personas comenzaron la búsqueda de la mítica pieza de Ymir, algunos en busca de la paz, otros por razones meramente egoístas y personales.

El manwha original de **Ragnarok** nos cuenta la vida y aventuras del guerrero *Chaos*, que padece de una amnesia en la que no puede recordar nada de los dos últimos años de su vida. Lo único que sabe es que su nombre ahora es *Chaos*, y vive en una ciudad llamada *Fayon*, habitada por guerreros y gobernada por una joven llamada *Iris Irine*, amiga de *Chaos*. En la ciudad, *Chaos* también cuenta con la amistad de *Lydia*, una joven ladrona, y *Loki*, jefe del clan de los asesinos. Mientras tanto, una misteriosa mujer, *Fenris Fenrir*, prosigue su camino en pos de su destino: encontrar y hacer resucitar a *Balder*, al que cita como “el dios caído”. También están la valkiria *Sara Irine* y el poderoso *Skurai*. En la actualidad, este cómic está siendo publicado en español por la editorial La Cúpula.

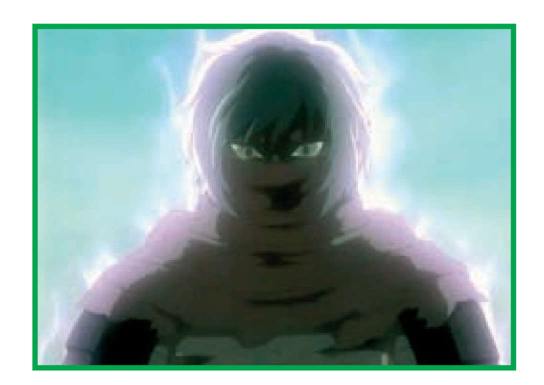
Existe una secuela basada en el mundo de **Ragnarok**, esta vez escrita y dibujada por dibujantes japoneses, un guión de *Kentaro Yasui* con dibujos de *Tsukasa Kotobuki*. Titulada sencillamente **Ragnarok**, se ha editado en inglés con el subtítulo de **La Espada de los Antiguos Oscuros**, y narra la historia del territorio de Barnard, infestado de monstruos, lo que hace necesario contratar los servicios de un asesino o de un mercenario para, incluso, realizar el más mínimo viaje. El mejor de todos ellos es *Leroy Schwartzer*, de la cofradía de los mercenarios, pero éste también guarda un secreto, una vieja promesa que ha de cumplir y que sólo conocen él y su imponente espada, la espada de **Ragnarok**, un arma peculiar con su propia personalidad.

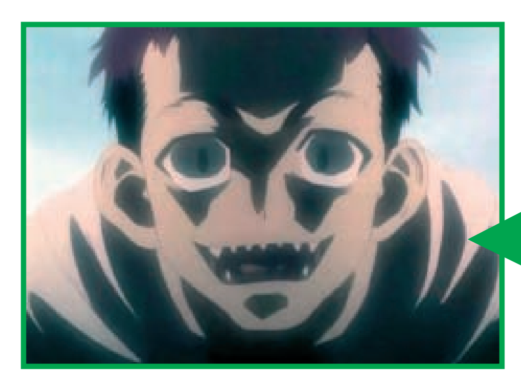
Y, finalmente, nos han llegado rumores más que dignos de ser tenidos en cuenta que indican que **Ragnarok** Hispano también tendrá su versión en manga, escrito y dibujado por autores de habla hispana.

LA SERIE DE ANIMACIÓN

Era lógico que la tremenda popularidad alcanzada por el videojuego en todo el mundo, pero sobre todo en Asia (y concretamente Corea y Japón), terminara por traducirse en una serie de anime. Y así, en 2003, Gravity y TVTokyo cerraban el acuerdo para desarrollar una historia basada en el mundo de **Ragnarok**. El diseño de personajes sería realizado por el propio autor del manwha, y la dirección correría a cargo de *Seiji Kishi*.

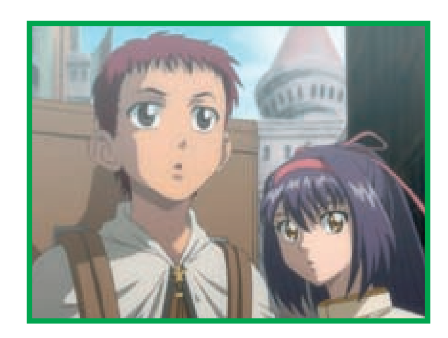
Ragnarok se comenzó a emitir en Japón el 6 de abril de 2004, y contó con el trabajo del prestigioso Studio Gonzo Digimation en su desarrollo.







En portada







La serie, de 26 episodios de unos 25 minutos, nos sitúa en el reino de Rune Midgard, un lugar mágico y peligroso donde encontramos a la pareja protagonista: *Yûfa*, una acólita, y *Roan*, un espadachín. *Yûfa* está recuperándose de la reciente muerte de su hermano *Keough*, y ha encontrado su más firme apoyo en su amigo de la infancia, Roan.

A lo largo de la serie, *Yûfa* y *Roan* irán conociendo a los personajes que irán siendo sus compañeros: *Maaya*, una mercader rubia y pizpireta que siempre va acompañada de su mascota; un rosado poring de nombre "*Poipoi*"; *Takius*, una misteriosa maga con una venda sobre los ojos y un oscuro pasado que será de gran importancia en el desarrollo del anime; *Yudia*, una cazadora rubia de oscura piel; y finalmente *Iruga*, un asesino muy misterioso.

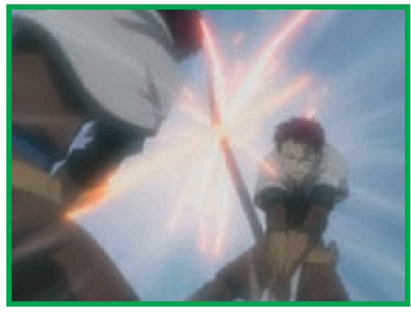
Entre los dobladores encontramos a *Daisuke Sakaguchi* como *Roan* (*Mitsuo* en **Black Jack**, *Naoki Kuroi* en **Gals!** o *Hou* en **Bleach**), y la suerte de comprobar que *Yûfa* es interpretada por *Nana Mizuki* (*Iga* en **Basilisk**, *Wrath* en **Full Metal Alchemist** o *Hyuga* en **Naruto**).

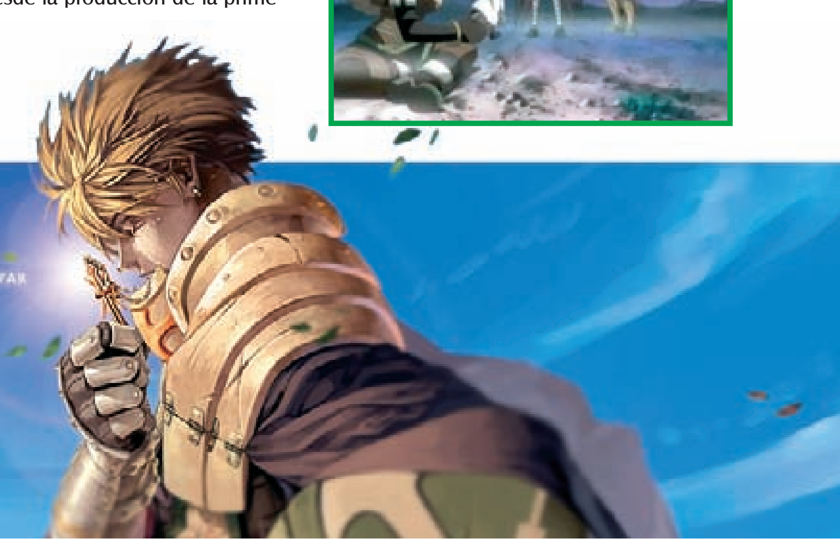
Otro atractivo de la serie es el respeto milimétrico y exacto a todos los aspectos del videojuego, los lugares, las ciudades, los PNJ (personajes que no son jugadores), los monstruos, los animales... absolutamente todo está calcado del videojuego. Esto provoca una agradable sensación de familiaridad en quienes han jugado al mismo.

En cuanto al desarrollo, los primeros episodios nos sirven para ir presentando a los personajes y sus características y habilidades, antes de entrar en la trama principal del mismo, que llevará a los personajes por distintas ciudades y luchas a lo largo de su misión. Por eso su progreso es algo lento al principio, ya que tiene que facilitar información al espectador que no ha jugado al juego, antes de iniciar la verdadera trama.

La banda sonora original del anime tiene dos temas principales, la canción de apertura, **We are stars**, y el tema de cierre, **Alive**, ambas interpretadas por la cantante *Miami Yamasaki*. Para su versión en español, **Ragnarok** contará con la participación del conocido grupo *Charm*, que ha grabado ya el opening de la serie para su emisión por televisión.

En Japón, la serie obtuvo unos excelentes índices de audiencia y desde su emisión no han cesado los rumores sobre una nueva saga o incluso una serie de OVAs que incorporen los nuevos oficios, ciudades y aventuras, que se han desarrollado en *Ragnarok* desde la producción de la primera serie.





Ragnarok on-line

EL SALTO A LA PANTALLA DE ORDENADOR

DESDE COREA HASTA EL MUNDO

Ragnarok es un juego de rol on line masivo, cuyas siglas en inglés son MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), que se basa en el mundo creado por *Lee Myung-Jin* en su obra **Ragnarok**. Lo lógico es que el primer paso hubiera sido su conversión a serie de animación, pero en lugar de ello, la empresa de desarrollo digital Gravity Inc. se fijó en la obra y llegó a un acuerdo con el autor para utilizar su universo en un nuevo videojuego on line. Y así, tras un largo desarrollo con todo el staff de Gravity trabajando contra reloj, el 11 de noviembre de 2001 se abría al público el servicio "open beta" de **Ragnarok Online** (de hecho, en su día el tema ya fue reseñado por Minami).

Los juegos de rol multijugador masivo online son videojuegos que brindan la posibilidad a miles de jugadores de entrar en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos. La idea del juego consiste en manejar el personaje creado por el jugador para que vaya aprendiendo y mejorando, incrementando su nivel a través de peleas con otros jugadores o PNJ (personajes no jugadores) que el videojuego incorpora para dar variedad al mismo.

En la actualidad, Gravity se encuentra dando los últimos retoques a la secuela de **Ragnarok**, titulada **Ragnarok 2: La puerta del mundo**, que contará con una compositora de excepción, la popular *Yohko Kanno*.

RUNE MIDGARD, UNA APROXIMACIÓN

El mundo de **Ragnarok**, ambientado en el mundo de Rune Midgard, está dividido en distintas ciudades, donde los jugadores pueden vivir sus aventuras: Frontera, Payon, Alberta, Izlude, Morroc, Geffen, Aldebarán, Lutie o Comodo. Cada ciudad tiene características y objetivos definidos, en algunas se pueden comprar armas y armaduras a los ladrones, en otras hay sacerdotes, (en el juego, "priest"), dispuestos a crear pócimas de curación y, si los jugadores lo necesitan, hay campos de entrenamiento para desarrollar sus habilidades. Cada área del juego servirá para que los jugadores vayan definiendo las características de su personaje para hacerlo cada vez más eficaz en su labor dentro del mundo de Midgard. Y, lógicamente, conforme el juego va avanzando, el jugador va ganando montones de zenys, la moneda de Midgard, que le servirán dentro del juego para comprar los artículos que necesite: cascos, espadas, pócimas, etc. Incluso hay jugadores que negocian los artículos que poseen y los venden a otros jugadores que los necesitan.

Como es lógico, el jugador comienza siendo débil y pobre, pero poco a poco, acumulando experiencia, objetos y habilidades, va convirtiéndose en un feroz guerrero o en un hábil mago, por poner un ejemplo. Que, como es más que comprensible, es uno de los principales objetivos de la gente.





Otro punto a favor del videojuego es su estilizada línea de diseño, que fusiona el ambiente que creó "Dragones y Mazmorras" hace varias décadas con el estilo característico del manga y el anime oriental. Esta estética, que en España va ganando posiciones año tras año, viene acompañada del desarrollo de unos guiones, de unas pruebas a realizar, que los directores de juego o "game masters" van desarrollando día tras día. De esta forma, los jugadores tienen la posibilidad de ir viviendo historias donde ellos mismos son los protagonistas. Estas aventuras, llamadas dentro del juego "quest", tienen un principio y un final, y se van interrelacionando con otras aventuras e historias, tanto protagonizadas por los mismos jugadores como por otro equipo de jugadores que están viviendo su propia quest. Así, **Ragnarok** se mantiene como un mundo vivo a lo largo del tiempo, que no deja de ofrecer cosas nuevas al jugador, lo que le hace mantener un interés constante.

RAGNAROK ONLINE EN EL MUNDO

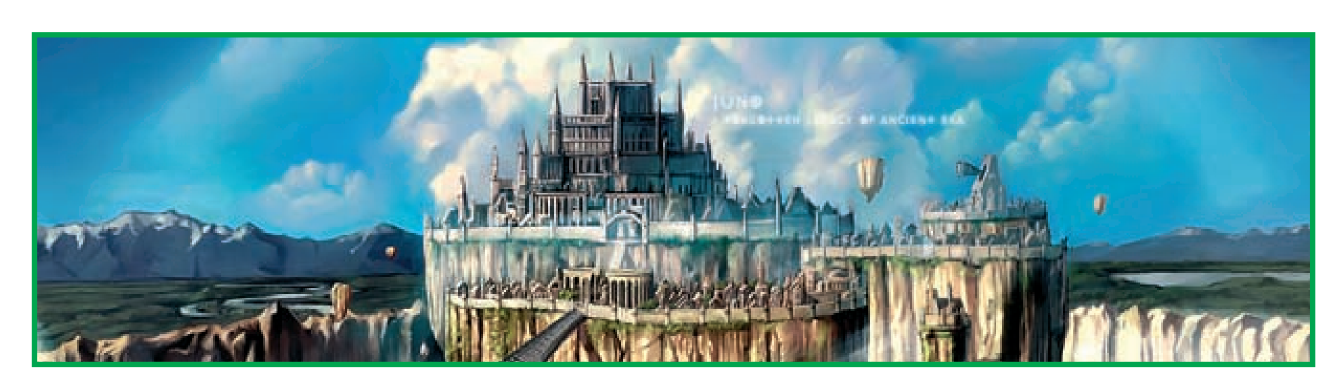
El crecimiento de usuarios del videojuego ha sido exponencial, la jugabilidad, la posibilidad de interrelación entre los jugadores, sin importar la distancia que les separe, la estética anime que tan atrayente y sugestiva es para el joven jugador... Todo ha ido parejo al aumento imparable del número de jugadores, que en la actualidad superan los 35 millones de usuarios inscritos oficialmente, sin contar las innumerables personas que juegan al **Ragnarok Online** a través de los poco fiables y nada recomendables servidores piratas. Se sabe de muchos casos de gente que ha jugado durante meses desarrollando su personaje, haciéndole adquirir artículos, conocimientos y maestría, para al final verlo desaparecer ante la caída o, simplemente, desaparición del servidor donde jugaba. Cuando un servidor deja de funcionar, es como si todo ese microverso creado en su interior muriera con él, ya que, al final, no hay una estructura que sustente el servicio, sino sólo el interés personal de algunas personas que, sin entrar a valorar su intención, ya sea altruista o no, dependen de su propia motivación que, con el tiempo, suele desgastarse y, finalmente, desaparecer.

¿Cuál ha sido la clave del éxito de **Ragnarok**, para lograr que más de 30 millones de personas jueguen al mismo? Primeramente, es un juego que no requiere unos requerimientos técnicos en el ordenador del jugador muy elevados, es decir, un viejo ordenador Pentium con una tarjeta gráfica sencilla, puede perfectamente permitir jugar al juego sin ningún tipo de problema; además, es un juego muy entretenido, es fácil de aprender y tiene todas las características que han hecho tan atractivos a los juegos de rol que hasta hace poco eran dominio casi exclusivo de los jugadores en formato de cartas, sobre tablero o a través de libros.

Otra de las claves esenciales es el trabajo en equipo, que tan bien desarrollan los juegos de rol: el jugador no juega solo, termina formando parte de un equipo, detrás de cada miembro hay una persona de verdad, en su ordenador. Puede abrir ventanas de conversación, pueden charlar, iniciar una amistad y, si las distancias no son muy largas, incluso quedar en persona para conocerse y charlar. El jugador que se inicia en el juego, débil y casi indefenso, comienza a relacionarse con otros jugadores para lograr objetivos comunes y así avanzar en colaboración. De hecho muchas veces esas relaciones sociales son imprescindibles para avanzar en el juego. Sorprende, además, que para ser un videojuego, no existe un perfil de jugador eminentemente masculino, sino que alrededor del 30% de los jugadores son chicas, lo que añade al juego una variante del que la casi totalidad del resto carece.

RAGNAROK ONLINE EN ESPAÑOL

El servidor internacional de **Ragnarok**, conocido como IRO, proveía del videojuego en inglés para jugadores occidentales. Sustentado por Gravity, tiene la estabilidad del juego oficial, con soporte técnico, servidores de reserva, fiabilidad de almacenamiento y todo lo que un juego oficial puede proveer. Por toda España y América Latina, iban surgiendo los servidores ilegales desarrollados mediante el uso fraudulento del juego, comunidades





que no son más que sucedáneos, meras emulaciones muy básicas del verdadero juego licenciado por Gravity y, por supuesto, todos ellos con el inglés como idioma de referencia.

El pasado año 2005, GamerPro, una empresa de ocio digital radicada en Chile, cerró con Gravity Inc. el acuerdo de licencia para el desarrollo y comercialización de **Ragnarok Online** en el mercado hispano, es decir, América Latina y España. Tras la pertinente traducción y adaptación del videojuego al idioma de Cervantes, el 1 de abril se lanzaba el "open beta" de **Ragnarok Online** en español, con el nombre de Ragnarok Hispano. Con unos potentísimos servidores seguros de alta tecnología, radicados en el Nap de las Américas de Miami, el nodo de comunicaciones más importante del mercado de habla hispana, atendido por técnicos de Gravity altamente cualificados, supone la puesta, por vez primera, de un juego online masivo en español para jugadores hispanos, desde Tierra del Fuego hasta el Cabo de Rosas. El contar con servidores de última generación permite que los mismos puedan admitir una cantidad muy elevada de jugadores simultáneos. Además, la ubicación de los mismos no ha sido realizada al azar, el "lag" o desfase de juego entre Florida y España está dentro de los estándares para que sea inapreciable por el jugador español, quien, con otra ubicación más alejada, podría estar en ciertos momentos jugando en desventaja frente a jugadores chilenos o mexicanos.

Con un ojo puesto en los principales mercados latinos: México, Argentina y Chile, y el otro en España, GamerPro ha abierto la puerta al entretenimiento digital en español, siendo **Ragnarok** el primer producto que ponen a disposición de los aficionados españoles. El lanzamiento de este videojuego supone la posibilidad de jugar finalmente en un servidor oficial, con las reglas oficiales del juego, sin tener que estar atados a las decisiones arbitrarias de normas no oficiales que cualquier "pseudogamemaster" de cualquier servidor pirata pueda imponer. En el servidor oficial, todos los jugadores son iguales y no van a recibir un trato de favor, ni a obtener objetos gratis por muy amigos que sean del "game master". Todos van a depender del tiempo y de su calidad como jugadores para subir de nivel a sus personajes. Finalmente, jugadores de los 27 países de habla hispana podrán jugar on line a través de **Ragnarok** Hispano.

ESTE OTOÑO, FENÓMENO ROH EN ESPAÑA

Como si los dioses de Asgard se hubieran puesto de acuerdo, todos los elementos parecen haberse coordinado para que **Ragnarok Online** también sea un éxito en España. Así, el pasado mes de mayo, La Cúpula publicó el primero de los diez tomos de los que se compone el manga original de *Lee Myung-Jin*. El día 15 de mayo, se abrió el Open Beta para los usuarios hispanos a través de www.rohispano.com. En esas mismas fechas, saltó la noticia de que Canal Buzz, dentro de su programación, incluiría en este otoño la serie de anime de **Ragnarok**. Orange Music, con el grupo *Charm*, va a editar un CD-single que incluirá las versiones del tema principal de **Ragnarok** y un atrayente videoclip basado en el videojuego. Todo parece indicar que en el próximo Salón del Manga de Barcelona veremos más de un mago, más de un asesino, más de un monje y, por supuesto, más de un novato pululando por La Farga.



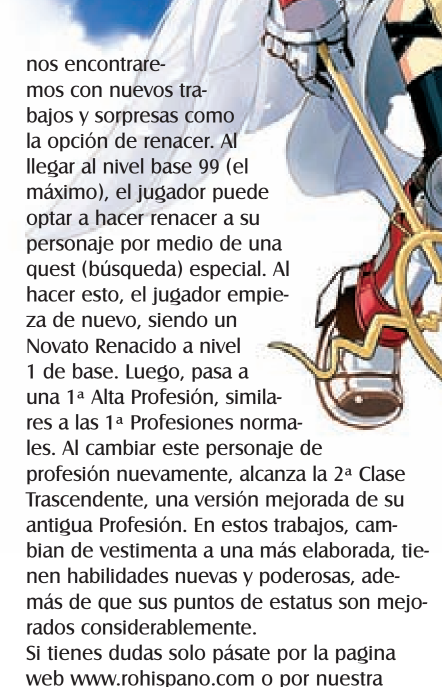
Ragnarok hispano
BASES DEL JUEGO

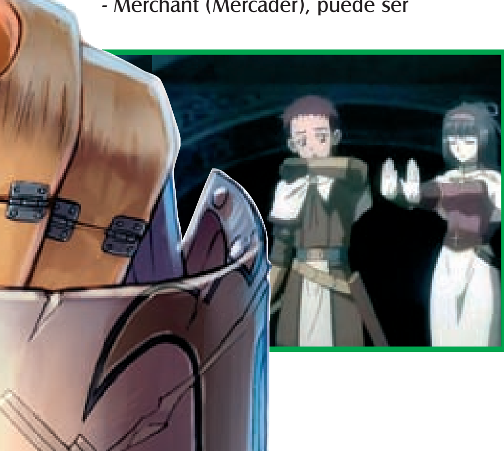
Ante todo, me presento: Mi nombre es [GM] Freyr y seré vuestro Game Master en España. Muchos de vosotros conocéis **Ragnarok Online**, pero otros tantos no, así que intentaré explicároslo e iniciaros a nivel básico en este fantástico juego, del que ya habréis conseguido bastante información gracias a los excelentes artículos del ejemplar que tienes en tus manos.
Ragnarok Online es un MMORPG (Juego de roles masivo en línea), producido usando una vasta estructura que tiene como antecedente el cómic del mismo nombre, **Ragnarok**, escrito por *Myung-Jin Lee*. Con el fin de aumentar el realismo para el jugador, **Ragnarok** incorpora un sistema de comunicación de texto y visión de usuario a usuario. La historia y muchos de los personajes están basados en mitología coreana, egipcia, japonesa y sobre todo escandinava. Ésta se desarrolla la tierra de Rune-Midgard, llena de ciudades, calabozos y campos con distintos tipos de enemigos (y amigos). En esta tierra podemos encontrar ciudades tales como Prontera (Capital y ciudad de los Acólitos), Payon (Ciudad de los Arqueros), Alberta (Ciudad de los Mercantes), Izlude (Ciudad de los Espadachines), Morroc (Ciudad de los Ladrones), Geffen (Ciudad de los Magos) y Aldebaran (Ciudad de los Alquimistas). Estas fueron las primeras ciudades creadas para el mundo virtual de Ragnarok, y a medida que se va desarrollando y actualizando el juego, se han creado nuevas ciudades con sus respectivos campos y calabozos. Además, está el país colindante, la República de Schwarzwald, donde se encuentran las ciudades de Yuno (Ciudad de los Sabios), Einbroch (Ciudad del Acero), Lighthalzen (La Ciudad-Corporación) y Hugel (Ciudad de las Montañas). Lutie, Umbala, Jawai, Nifflheim y Comodo se consideran ciudades fuera de cualquiera de estos países. Existen las ciudades del 'Proyecto Global', basadas en la cultura de los países asiáticos, donde este juego ha tenido un gran éxito. Estas ciudades son Amatsu, Gonryun o Kunlun, Louyang y Ayothaya. Aparte de todo esto, en la más reciente actualización se incluyó en el servidor Sakray coreano la ciudad de Rahell (o Rachel), que corresponde a un nuevo territorio al oeste de Schwarzwald, la República de Arunafeltz, que es un país enemigo de Rune-Midgard y adoran a la diosa Freya. Todos estos nuevos territorios se irán incorporando al recién nacido **Ragnarok Hispano**, que parte con los territorios básicos originales.
En las ciudades existen varios lugares en los cuales se puede interactuar con los PNJ. Como en la mayoría de los juegos de rol podemos encontrar vendedores de artículos de primera necesidad, como pociones, o también forjadores que ayudan a mejorar nuestro equipo, posaderos, y un largo etcétera.
Cada monstruo es de algún elemento específico, a saber fuego, tierra, viento, agua, veneno, sagrado, oscuro, fantasma, muerto viviente y normal. Existen armas elementales, con las cuales se pueden hacer mayor daño a ciertos tipos de monstruos. Existen algunos monstruos que no reciben casi (o ningún) daño a menos que se les golpee con un arma elemental; por poner un par de ejemplos, el mayor daño que puede recibir un monstruo de elemento agua es con viento, y si se trata de golpear a un monstruo de fuego con un elemento fuego tus golpes simplemente no le llegarán.
Estos monstruos además están clasificados por razas: Sin forma, muerto viviente, bruto, planta, insecto, pez, demonio, demi-humano, ángel y dragón. La importancia de esto es que algunas armas y cartas tienen efectos que van contra estas razas, ya sea aumentando daño contra ellas o disminuyendo el daño recibido.
Cuantos más monstruos se maten y más objetos se tomen (los monstruos los sueltan al morir) se podrá obtener más dinero, al venderlos a un PNJ. También se pueden ofrecer entre otros jugadores y si alguno está interesado lo podrá comprar mediante un intercambio (Trade).
Los mercantes tienen una habilidad que les permite vender cosas en una tienda, para ver lo que están vendiendo sólo se debe hacer doble clic sobre su tienda. En estas tiendas se encontrarán muchas cosas útiles y de distintos precios. Cada mercader pone el precio que estime conveniente, pero como existen muchos, los precios por lo regular son similares, a fin de cuentas dependiendo de la cantidad de ítems que existen y la demanda de estos los precios serán más o menos altos. Es toda una economía la que se arma dentro del juego mientras transcurre el tiempo en él. También existen NPC que venden cosas; venden un objeto a un determinado precio y comprarán el mismo a la mitad de lo que se pagó por él.
El juego se puede descargar gratis a través de la web www.rohispano.com, pero como 700 Mbs de descarga suelen tardar en bajar lo suyo, nuestros amigos de Minami han cerrado un acuerdo con GamerPro para obsequiaros con un CD que incluye el videojuego completo, para que no tengáis que esperar para poder conectaros y comenzar a jugar.
Para empezar sólo debes instalar el juego que te viene en el CD, simplemente haz clic en el ejecutable que aparece en el directorio y el programa hará lo demás. Una vez instalado, y cuando lo arranques por primera vez mientras estás conectado, el programa se actualizará con todos los últimos avances y desarrollos que se han ido incorporando, para que tengas tu versión a la última.
Después dirígete a la pagina web de Ragnarok

Hispano (www.rohispano.com), donde podrás crear una cuenta fácilmente e ingresar al juego con los datos que has dado. Este perfil que crees te dará un nombre de usuario y una clave, que deberás ingresar en las casillas correspondientes cuando arranques el juego, una vez instalado.
El juego tiene una interfaz gráfica de cómodo uso, **Ragnarok** es un juego en línea en 3D, compuesto por fondos en tres dimensiones, con personajes en dos, permitiendo a los usuarios una ilimitada visión desde cualquier ángulo. Contiene mapas de ubicación, y los personajes se han diseñado para expresar individualidad por ocupación, sexo y artículos usando el sistema de capas, capas que son personalizables para que el jugador recree a su personaje con el color de pelo, ropa, etc, que quiera. Todas las acciones se realizan con el ratón, de una forma cómoda para el usuario que puede cambiar incluso el aspecto de la propia interfaz gráfica.
Las características de los jugadores son similares a las que se tiene en el juego de rol clásico: fuerza (Str), agilidad (Agi), vitalidad (Vit), destreza (Dex), inteligencia (Int) y suerte (Luk). El sistema de niveles funciona con 2 barras de progreso: una que indica el nivel base del personaje y otra que indica el nivel de profesión. Al principio se comienza siendo un novato (novice), alcanzado el nivel 10 de profesión (máximo de esta clase) se puede aspirar a la primera rama de profesiones, las cuales son: swordman (espadachín), mage (mago), thief (ladrón), acolyte (acólito), archer (arquero), merchant (mercader) y supernovice (si llegas a nivel 45 de base siendo novice), que es la primera profesión que podemos escoger. Superado el nivel 40 de profesión (el nivel máximo es 50, pero se puede dar el cambio a partir de 40) se puede elegir una segunda profesión (podemos escoger entre dos), dependiendo de cuál sea tu primera:
- Swordman (Espadachín), puede ser Knight o Crusader (Caballero o Cruzado).
- Thief (Ladrón), puede ser Assassin o Rogue (Asesino o Bandido).
- Acolyte (Acólito), puede ser Priest o Monk (Sacerdote o Monje).
- Archer (Arquero), puede ser Hunter o Bard/Dancer (Cazador o Bardo/Bailarina).
- Merchant (Mercader), puede ser Blacksmith o Alchemist (Herrero o Alquimista).
- Magician (Mago), puede ser Wizard o Sage (Brujo o Sabio).
- Super Novice (Súper Novato), el cual tiene todas las habilidades de la primera profesión menos las habilidades de arco.

Éste es sin duda uno de los puntos fuertes de este juego: la variedad de profesiones y las distintas formas en que se puede llevar cada una, lo que crea un mundo de posibilidades a la hora de darle forma a los personajes. Por ejemplo, un Knight es la versión "mejorada" del Swordman, puesto que tiene habilidades con espada (de una y dos manos), hacha e incluso lanza. Sin embargo la profesión alternativa es el Crusader, un guerrero sagrado cuya especialidad es el uso de su escudo tanto para el ataque como para la defensa y poderes divinos de curación y sacrificio.
También podemos ver esta especialización en la clase Mage: un Wizard lleva a otro nivel el uso de los poderes elementales, realizando devastadores hechizos que abarcan una gran área y hacen gran daño; pero por otro lado, el Sage se especializa en el uso de la magia para ayudar a sus compañeros de equipo encantando armas con poderes elementales, anulando propiedades mágicas e incluso haciéndole frente al poder de los Wizard.
Entre las acciones más interesantes está la conquista de un castillo. Con el fin de obtener la ocupación de un castillo, los jugadores se reúnen en cofradías y pelean juntos. En el castillo los integrantes de la cofradía pueden conseguir variadas funciones e información, ya sea advertencias de una ocupación inminente o privilegios de la cofradía. La cofradía que posee un castillo se debe organizar para colaborar y proteger el mismo de otras cofradías intrusas. Y aparte de las cofradías hay sistemas de grupos comunitarios para los jugadores. Un equipo se puede crear con un jugador y otros se pueden unir para propósitos comunes, como subir de nivel, cazar monstruos, etc.
Ragnarok es actualizado regularmente añadiendo nuevas ciudades, monstruos, objetos o profesiones. Actualmente en **Ragnarok** Hispano nos encontramos en el capítulo 9, donde se encuentran las profesiones anteriormente dichas. En la próxima actualización nos encontraremos con nuevos trabajos y sorpresas como la opción de renacer. Al llegar al nivel base 99 (el máximo), el jugador puede optar a hacer renacer a su personaje por medio de una quest (búsqueda) especial. Al hacer esto, el jugador empieza de nuevo, siendo un Novato Renacido a nivel 1 de base. Luego, pasa a una 1ª Alta Profesión, similares a las 1ª Profesiones normales. Al cambiar este personaje de profesión nuevamente, alcanza la 2ª Clase Trascendente, una versión mejorada de su antigua Profesión. En estos trabajos, cambian de vestimenta a una más elaborada, tienen habilidades nuevas y poderosas, además de que sus puntos de estatus son mejorados considerablemente.
Si tienes dudas solo pásate por la pagina web www.rohispano.com o por nuestra comunidad www.codigotrueno.com donde los Game Masters y el resto de usuarios con experiencia podremos ayudarte en tus principios en el mundo de Ragnarok Online.
¡¡Atrévete a entrar en este mundo y disfrutar junto a tus amigos de este magnifico juego ahora disponible en español!!

Saludos de [GM] Freyr.









Las caras masculinas
DEL CINE JAPONÉS

Takeshi Kaneshiro

En el 2004 un actor japonés era nominado a los Oscar después de 37 años, convirtiéndose en el sexto asiático nominado en toda la historia de los galardones más preciados en la industria americana (el quinto fue Patt Morita). La gesta no merecía menos, pues Ken Watanabe consiguió en El último samurái una de aquella interpretaciones con fuerza que llenan la pantalla convirtiéndose en el ideal de samurai que todos tenemos en nuestra imaginación (con permiso de Toshiro Mifune). Pero Watanabe no está solo.....

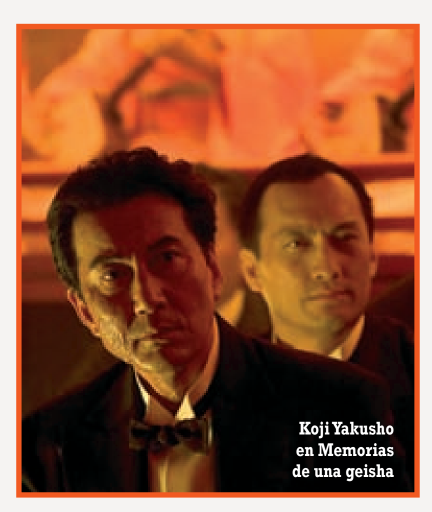
KEN WATANABE

Muchos son los que sin fundamento y dejándose llevar por ideas preconcebidas y tópicos consideran a los actores asiáticos unos muermos menos expresivos facialmente que la *Duquesa de Alba* o las interpretaciones soporíferas de *Keanu Reeves*. Como todo tópico, nada más lejos de la realidad, como nos han enseñado actores tan versátiles como *Ken Watanabe* o *Koji Yakusho*. Y para más inri, *Watanabe* lo demostraba ante una superestrella hollywoodiense como *Tom Cruise*. El público y crítica no pudieron más que reconocer lo evidente: el actor japonés se comía con patatas a *Cruise* en la pantalla. Desde entonces Watanabe se ha convertido en el actor japonés más internacional interpretando a *Ra's Al Ghul* en **Batman Begins** y al Presidente en **Memorias de una Geisha**. Un reconocimiento internacional que le llega después de una larga carrera que comenzase en series de televisión en Japón. *Watanabe* se ha convertido en el ideal de samurai tras años interpretando este tipo de personajes, como la interpretación que realizó del personaje histórico *Date Masamune* en la serie de televisión que le hizo famoso en 1987 en su país (lo que se conoce como "taiga", miniseries históricas que produce anualmente la cadena de televisión NHK). Una carrera que se vio interrumpida por una leucemia que le mantuvo apartado de las pantallas durante un tiempo, mas ese tiempo se vio recompensado con su interpretación en **El último samurái**. *Watanabe* parece ser ahora la primera opción en todo reparto con presencia asiática, como muestra su elección para encabezar el reparto masculino japonés que *Clint Eastwood* ha escogido para su nuevo doble proyecto. **Flags of our fathers** se centra en la batalla entre el ejército norteamericano y japonés en Iwo Jima durante la Segunda Guerra Mundial. Todo podría haber quedado aquí pero *Eastwood* se planteó la película desde otro punto de vista: el de los japoneses. Así fue como el proyecto se convirtió en un doble largometraje y **Red Sun, Black Sand** es la visión de la batalla protagonizada por *Ken Watanabe*.


Ken Watanabe en El último samurai

KOJI YAKUSHO

Pero *Ken Watanabe* no es el único actor japonés que está logrando abrirse camino en la industria americana. *Koji Yakusho* es posiblemente uno de los mejores actores japoneses comparable a intérpretes de la talla de *Toshiro Mifune*, *Takashi Shimura* o *Ken Takakura*. Es uno de aquellos actores versátiles y con una fuerza especial en sus interpretaciones que consiguen brillar en cada plano en que aparecen, como si la cámara se viese atraída por ellos. De ahí que haya logrado nueve veces el galardón al mejor actor en su país. Un actor de la talla de un *Robert de Niro* o un *Al Pacino* que se formó también en series de televisión y en los escenarios teatrales hasta que en 1996 llegó el papel que le catapultaría a la fama: la comedia romántica **Shall we dance?** (el papel que después interpretaría *Richard Gere* en el reciente remake americano). Un éxito que ratificaría internacionalmente con **La ánguila** de *Sohei Imamura*, con quien volvería a trabajar en **Agua tibia bajo un puente rojo**. *Koji Yakusho* es un habitual de *Kiyoshi Kurosawa* con el que ha colaborado en **Seance**, **Charisma**, **Cure**, **Kairo** y **Doppelganger**, destacando su interpretación de detective en el thriller **Cure** y su personal versión del mito Jekyll y Hyde en


Koji Yakusho en Memorias de una geisha

Doppelganger. Una colaboración que podremos difrutar este año en el Festival de Cine de Sitges a raíz de la retrospectiva que se le hará a *Kiyoshi Kurosawa* y la proyección de su nueva película. **Retribution** es el último trabajo de este director japonés con un estilo elegante y estilizado rozando lo clásico y una habilidad indudable para el thriller y el terror psicológico. Su nuevo largometraje es el cuarto título del proyecto J-Horror Theatre, una hexalogía dedicada al terror que reúne a directores como *Hideo Nakata*, *Takashi Shimizu* o *Norio Tsuruta* (aquí se ha editado en DVD el primer largometraje del proyecto: **Premonition**). Y como no, *Kiyoshi Kurosawa* ha contado en el reparto con *Koji* pese a haber estado ocupado fuera de su país donde parece que se han percatado al fin de su valía. Tras rodar un excelente duelo interpretativo casi teatral en la japonesa **University of laughs** y protagonizar el largometraje bélico **Lorelei**, fue escogido para acompañar a *Watanabe* en **Memorias de una geisha** en el papel de *Nobu*. Es curioso cómo para interpre-



tar a los personajes femeninos se escogieron actrices asiáticas no japonesas mientras que los papeles masculinos si se dieron a actores nipones. Y es que parece ser que internacionalmente se valora y conoce más el trabajo de los actores; prueba es el premio de *Yuya Yagira* en el Festival de Cannes 2004 por **Nadie Sabe** o las alabanzas a actores como *Masatoshi Nagase* en **The Hidden blade** mientras que rara vez se elogia el trabajo de las actrices japonesas (a mí parecer, en ocasiones, injustamente). Volviendo a *Koji Yakusho*, volveremos a oír hablar de él cuando se estrene **Babel** de *Alejandro González Iñárritu* donde comparte cartel con *Brad Pitt y Kate Blanchet* y parece que tiene entre sus proyectos participar en **Silk** junto a *Keria Knightley*.

HIROYUKI SANADA

Otro actor japonés que veremos pronto en una producción foránea es *Hiroyuki Sanada* formando parte de la tripulación de la nave espacial de **Shunshine** de *Danny Boyle (***28 días después***)* y en la película china **La promesa** (Wuji). Sin embargo, este no es el primer papel fuera de su país de este actor que muchos descubrieron en el 2002 en **El ocaso del samurái** de *Yoji Yamada*. En las antípodas de la interpretación de un samurái realista y mundano que no llegó al corazón, *Hiroyuki Sanada* fue desaprovechado en un papel ridículo en **El último samurái** donde interpretada al samurái del grupo de *Watanabe* que se enfrentaba a *Cruise* para ser derrotado por este (más inverosímil imposible). Pero es que *Sanada* para algunos ya era conocido con anterioridad por sus papeles de samurai siendo en los primeros años de su carrera un especialista en artes marciales. Sin embargo, el actor nipón es más que un mero secundario en películas de samuráis y su versatilidad y calidad interpretativa ha quedado sobradamente demostrada convirtiéndose en el primer actor japonés que actuaba junto a la Royal Shakespeare Company en el 2000 interpretando al bufón del **Rey Lear**. Otro de sus papeles más conocidos es el de ex-marido de la protagonista de **The Ring** de *Hideo Nakata*.

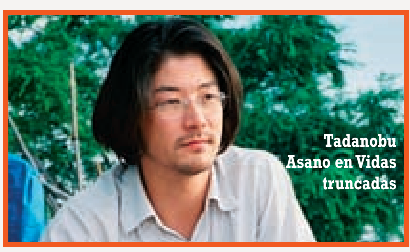
LAS NUEVAS GENERACIONES

Junto a estos actores veteranos, brillan con luz propia en el cine japonés algunos jóvenes que no dudamos en que tarde o temprano serán tentados por la industria americana pues ya se han revelado al público internacional. Es el caso de *Tadanobu Asano* que ha dejado cao a medio planeta con su interpretación de yakuza sadomasoquista en **Ichi the killer** y enamorado al otro medio con su interpretación de un tímido y maniático bibliotecario japonés en **Vidas truncadas** (comentada en estas páginas recientemente a raíz de su edición en DVD). Muchos comparan a *Asano* con *Johnny Deep* quizás por su estilo y físico o la elección de papeles, habiendo trabajado con algunos directores independientes en producciones tan bizarras como **Survive Style 5+** o **Rampo Noir**, tan locas como **Tokyo Zombie**, en adaptaciones de manga como **Party 7** o tan experimentales o paranoicas como **Electric Dragon 80.000 V** o **Eli, Eli, Sabachtani**. Película rara o independiente ahí está él, pero también ha trabajado con algunos de los mejores directores japoneses y asiáticos del momento: **Gohatto** de *Nagisa Oshima*, **Zatoichi** de *Takeshi Kitano*, **Café Lumière** de *Hou Hsiao Hsien*, **Vital** de *Shinja Tsukamoto*, **Bright Future** de *Kiyoshi Kurosawa*, **Invisible Waves** de *Pen-ek Ratanaruang*.... La lista es larga y pronto añadiremos su interpretación de *Gengis Khan* en la película rusa **Mongol**.

Otro actor joven al que no le falta trabajo es *Joe Odagiri*, quien viese su carrera catapultada tras su papel en **Bright Future** junto a *Asano*, su papel de villano en **Azumi** y su participación en una serie de televisión sobre el Shinsengumi. Pronto lo veremos por aquí en **Shinobi**, pero entre sus últimos trabajos más destacados le encontramos en **Princess Raccoon** como el príncipe que enamora a *Zhang Ziyi* y en **Blood and bones**, por el que recibió su segundo premio de la Academia de Cine japonesa como actor secundario.

Similar es el caso de *Shido Nakamura*, un actor procedente del teatro kabuki, que tras sus papeles en varios éxitos comerciales (**Ping Pong**, **Be with me**), ha participado en **Fearless**, **Rinjin 13 Go** y la adaptación cinematográfica de **Death Note** (como la voz de *Ryuuk*) y será uno de los soldados de *Ken Watanabe* en la nueva película de *Clint Eastwood*. Junto a él, encontramos actores como *Masanobu Ando*, al que descubrimos en **Kid's return** de *Takeshi Kitano* y reencontramos en **Battle Royal** (como *Kiriyama*, uno de los dos alumnos transferidos), **Drive** y **Big Bang Love**, lo último de *Takashi Miike*; o *Ryuhei Matsuda*, el protagonista de **Gohatto** que más tarde interpretaría a *Ren* en **Nana** y compartiría protagonismo con *Masanobu Ando* en **Big Bang Love**. Caso a parte merece *Takeshi Kaneshiro*, uno de los ídolos de las jovencitas asiáticas que ha sabido aprovechar su origen medio japonés-taiwanés para prodigarse por el cine de Hong Kong (**Chunking Express**, **La casa de las dagas voladoras**), Japón (**The Returner**) o Taiwán compaginándolo con su participación en dramas japoneses, cantando y convirtiéndose en el rostro de *Samanosuke* en el videojuego **Onimusha**.


Masanobu Ando en Battle Royale


Tadanobu Asano en Vidas truncadas


Hiroyuki Sanada en Shunshine

EL PREMIO A LA MEJOR INTERPRETACIÓN ES PARA......

Estos son algunos de los actores japoneses que os hemos querido presentar en esta ocasión, quizás por estar en boca de todos y colarse en largometrajes americanos; mas no podemos obviar el trabajo de otros actores como *Sho Aikawa* (**Zebraman**, **Dead or Alive**) o el mismo *Takeshi Kitano*. Además, que sería una película sin actores secundarios y entre estos hay dos por los que sentimos un cariño especial (además, es extraño película en que no aparezca uno de los dos y si no intentar buscar su filmografía): *Susumu Terajima* y *Ren Osugi*. Dos habituales de *Takeshi Kitano* que han acabado convirtiéndose en los eternos secundarios del cine japonés.

Dark Angel

EL CAPRICHO DE JAMES CAMERON

Si algo les sobra a los directores de cine de Hollywood que encima se han llevado 11 Oscars por una película, es dinero. Y como todo adinerado que se precie, se debe permitir algún que otro capricho. Éste fue el de James Cameron, director de Titanic, una serie de tan solo dos temporadas que fue retirada de antena no por no tener audiencia, sino por contener mensajes subliminales contra el gobierno de los EEUU. Adentraos en el mundo de Dark Angel.

MIRANDO AL FUTURO

A principios del año 2000 el gobierno estadounidense inicia un proyecto de ingeniería genética para crear supersoldados. A este proyecto lo llaman Manticore. Sus investigaciones consisten en alterar el ADN de seres humanos uniéndolo al de los felinos. Dándole al soldado agilidades de las que no podemos presumir los humanos *(N.d.R. Ejem, habla por tí, Nyo!).*

Sin embargo, en el año 2009 (tranquilos, aún queda xD) unos terroristas detonan una bomba de pulso electromagnético haciendo que EEUU quede inmerso en la absoluta miseria. Este ataque permite que doce de los supersoldados escapen.

Diez años más tarde, *Max Guevara* es una joven que trabaja como mensajera. Al menos de día, porque de noche *Max* se convierte en una ágil ladrona que roba para pagar a un detective que busque a los otros once que escaparon con ella.

Una noche, mientras intenta robar una estatua muy valiosa *Max* es descubierta por el dueño de la casa, *Logan Cale*, que enseguida se da cuenta de que está delante de una joven muy especial. *Logan* descubre que *Max* es uno de los jóvenes que huyeron, que para identificarlos llevan un código de barras tatuado en la nuca y que su nombre real es *X5-452*. *Max*, a su vez, le pilla in fraganti cuando *Logan* está transmitiendo uno de sus muchos boletines de *Solo Ojos*. Un canal clandestino que lucha contra la corrupción que invadido a EEUU desde El Pulso (o desde antes, depende de cómo lo mires)

Es entonces cuando *Logan* le propone a *Max* un *Quid pro quo* (lo tengo que traducir ¿verdad? Viene a ser un intercambio, un acuerdo de colaboración... "hoy por ti y mañana por mí") Él le ayudará a encontrar al resto de X5 y ella le ayudará en sus misiones contra la corrupción.

ADN Y ADN

Los personajes de **Dark Angel** son muchos, pero nosotros vamos a centrarnos en los principales y en algunos especiales. De esos que pasan y no se olvidan.

Max Guevara (Jessica Alba): La chica del mejor baile según la MTV en la película **Sin City**, da vida en la serie a *Max* (o su nombre real X5-452) Una joven mensajera que vive refugiada en *Seattle*. A *Max* le encanta correr con la moto y pasar el tiempo con sus





amigos... y auto invitarse a cenar a casa de *Logan*. Es muy ágil, muy rápida y con una capacidad de regeneración que dejaría en el paro a los médicos. Además es muy mordaz y le encanta tomarle el pelo a *Logan,* del que, obviamente, se siente atraída.

Logan Cale (Michael Weatherly): Logan es un periodista utópico que aún cree en la bondad del ser humano. Por eso crea *Solo Ojos*, para denunciar a los políticos corruptos y a todo aquel que trafique o haga daño. Además, por salvarle la vida a una familia *Logan* queda paralítico y encuentra en *Max* una compañera, amiga y alguien por quien suspirar. Daría la vida por ella.

Donald Michael Lydecker (John Savage): El malo (o eso parece) Era el responsable de Manticore y su único objetivo desde que escaparon los X5 es encontrarlos al precio que sea. *Max*, le recuerda a su esposa.

Cindy Original (Valarie Rae Miller): Una de las mejores amigas de *Max*, descubre su secreto y la ayuda siempre que puede. Sobretodo cuando *Max* sufre ataque de celo (que es como el de las gatas...)

Zack (William Gregory Lee): Soldado número X5-599, el líder del grupo. *Zack* es el primer X5 en aparecer y como dice *Max,* sigue inmerso en el mundo de Manticore y sus enseñanzas. Según él es un soldado y como tal debe vivir. *Max* no quiere seguirle los pasos y él se marcha pero volverán a encontrarse cuando *Lydecker* esté más cerca de ella.

Otros X5: *Brin, Tinga, Jace, Ben, Krit, Syl, Jondy* son otros X5 que aparecen en la primera temporada. *Alec,* se reserva para la segunda.

EL MUNDO DE MANTICORE

La serie se divide en dos temporadas divididas en 21 capítulos cada una. Como ya hemos dicho al principio la serie se vio obligada a dejar de emitirse porque los ataques indirectos al gobierno eran descarados. Asimismo, llegó a un nivel su fama que hasta secuestraron por unas horas a *Jessica Alba.*

Se creó un videojuego, que según el jefe es una mierda *(N.d.R. Sasto)*, yo no opino que no he jugado, y tiene sus novelas y sus miles de páginas fans en la red. Con sus respectivos fan-fics donde los fans pueden seguir la historia a su gusto. Porque seamos sinceros, fastidia mucho que te dejen a medias.

Actualmente, y por segunda vez, Antena3 emite la primera temporada. El horario no es que sea tentador (1:30 a .m) y qué decir de los días, empezó los martes, miércoles y jueves y mientras escribo este articulo solo lo van a emitir hoy (jueves). En verano, sin duda, la programación se respeta lo mismo que los derechos humanos... nada.

POR TENTAROS

Así que si queréis pasar un ratito divertido (hay que admitir que los guiones están escritos con humor) y disfrutar de la vista (tanto *Jessica* como *Michael* están de muy buen ver) pues nada, no la dejéis escapar y trasnochar un poquito.

"¿Sabes que? Me gustabas más cuando eras dulce y no te sentías bien" Logan
"La bruja ha vuelto" Max











XBOX LIVE!

JUEGA Y COMPARTE

El futuro cercano muestra mucho movimiento en las aguas turbulentas del mundo del entretenimiento electrónico. ¿Qué mejor momento para tomarnos una pausa y hablar del, hasta la fecha, mejor sistema de juego on line del mercado de las consolas de sobremesa?.

SUMA Y SIGUE

Seguramente muchos de vosotros conozca ya el sistema **Live**! de microsoft, pero para los que no, se trata de un concepto que va mucho más allá del juego en red, ofreciendo, en su sistema de entretenimiento de última generación, Xbox360, todo un abanico de posibilidades para el usuario de pro.
En primer lugar, la conexión a internet se hace de forma directa, así que no tienes que comerte la bola con modems externo, cacharros inhalámbricos, ni demás historias, simplemente enchufáis el cable de red al router (un cable de tres metros de longitud, todo un acierto para los que tenemos una casa anterior a la política de viviendas del gobierno) el otro extremo a la consola... y listos. Tras un breve cuestionario de registro en el que no se os pide datos bancarios, ya estáis conectados a vuestro querido Xbox Live!. La forma de pago también es bastante sencilla:
Aparte del clásico pago mediante tarjeta o cuenta bancaria (en cuyo caso sí os pedirán los datos), podéis optar por reaizarlos mediante tarjeta. Es decir, compráis una tarjeta en cualquier tienda de videojuegos o punto de venta, miráis el codigo que incluye, lo insertáis en el espacio destinado para eso en el menú de inicio de vuestro **Xbox live!**. Y listos, ya tenéis vuestra cuenta de usuario con los eses de conexión que hayáis pagado. Algo así como la recarga del móvil, y ahorrándonos todo el mal rollito que da tener que meter nuestros datos bancarios en la red.

Pero hablábamos de posibilidades, así que vamos con ello. Lo primero que ofrece **Xbox Live!** es, logicamente, la posibilidad de echar partidas en red, ya sea con los colegas de toda la vida o con cualquier inocentón que se cruce en nuestro camino. No obstante, eso no es todo, ya que para que la experiencia de juego sea lo más placentera posible, al crea nuestro perfil de jugador se nos pedirá que elijamos una forma de juego que ayude a **Xbox Live!** a decidir con quién emparejarnos cuando deseemos echar una partida con algún desconocido: Ganador compulsivo, jugón amistoso, perdedor cachondo, o simplemente diversión. Seas como seas, seguro que te sientes identificado con alguna de las descripciones que te ofrece el cuestionario, y que desde ese momento va a pasar a formar parte de tu perfil, junto a tu imagen de usurio y tus logros en los diferentes juegos. Por si esto no te satisface o no has tenido buen tino a la hora de definirte como jugador, después de una partida con alguien puedes emitir un informe sobre cómo ha sido a experiencia de jugar con esa persona. Si el informe de ambos es positivo, el sistema intentará emparejaros cada vez que juguéis (a la vez que aumentará vuestra reputación). Si es negativo, el sistema intentará que no volváis a coincidir. Otra cosa aparte de los informes de jugador son las quejas, con las que podéis denunciar el comportamiento de un usuario que no se ajuste a las normas.

ALÓ-ALÓ

Se puede jugar on line, de acuerdo, pero ya decíamos antes que eso no es todo, y por eso, además de jugar en red, el sistema **Live!** nos ofrece más posibilidades de contactar con gente y conocer peña que



poremos convertir en futuros compañeros de aventuras o peligrosos contrincantes. Mientras estamos compitiendo con alguien en una carrera de motos, o esperando en una esquina a que pase para meterle en el jeto dos kilos de acero en forma de descarga de escopeta de dos cañones, podemos hablar con él (o mejor aún, ella) y compartir la experiencia, darle nuestra opinión, o pedirle que nos psicoanalice. Si la charla es amena y nos sentimos con ganas, podemos agregarle como amigo, y de esta forma sabremos cuándo está conectado, cuáles son su logros... y lo más importante, charlar con él cada vez que nos apetezca sin necesitar para ello estar jugando la misma partida, y aunque estemos tranquilamente escuchando música en la consola, o jugando a un juego offline. Y bueno, decimos charlar porque es eso: charlar. Con un auricular especial con micrófono que es totalmente independiente del audio normal de la consola (es decir, los canales de sonido del juego, película, o música, suena en los altavoces, mientras el auricular, de una sola oreja, sólo recoge los comentarios de nuestros compañeros de fatiga, o amigo) podemos hablar tranquilamente y oír con perfecta nitidez a nuestro amigo. Y si aún tenéis queja, los auriculares vienen de paquete con el pack pro, así que si os pilláis la consola 'full equip' no tendréis que comprarlos.

No obstante, si sóis de los que piensan que una imagen vale más que mil palabras, **Xbox Live!** os ofrece la oportunidad de charlar por video chat con vuestros amigos y contrincantes con la cámara de **Xbox360**, un periférico que además os permitirá sacaros fotos para vuestras imágenes de jugador, y en el futuro podrá interactuar con varios juegos.

DESCÁRGATELOS A TODOS

Pero donde sin duda este sistema de juego en red se lleva la palma es en lo que han dado en lamar **Bazar Xbox live!.** Este bazar es una especie de supermercado en sí mismo donde nos podremos descargar fotos, videos, trailers, making of, un puñado de jugosos extras como música y temas de escritorio para el navegador de nuestra consola, o el no va más: demos jugables de videojuegos, o incluso niveles extra y expansiones para los juegos que ya tenemos. Las posibilidades son muchas, y el sistema, una vez más, es muy sencillo. Algunas de estas descargas cuestan 'puntos microsoft'. Unos créditos que podemos obtener en promociones especiales, o directamente comprándolos en forma de tarjeta en tiendas y puntos de venta de Microsoft.

Lo mejor de todo esto es que no todos los contenidos cuestan puntos, y la mayoría de los que sí cuesta suelen ser bastante baratos. Para colmo, lo realmente importante, es decir, las demos de esos videojuegos que estáis deseando ver y probar con vuestros ansiosas manos, siempre, y siempre quiere decir SIEMPRE, son completamente GRATUITAS (al menos si tienes la cuenta gold) y os puedo asegurar que hay un porrón de demos en el servidor, amen de que cada dos por tres van subiendo nuevos contenidos a la red. (de hecho, gracias a una filtración de cierta compañía de videojuegos algo despistada, finales de agosto va a ser una época que quedará grabada en la memoria de todos los felices poseedores de una cuenta de **Xbox Live!,** ya que subirá alguna que otra demo que, sin duda, hará época.).

Si a pesar de todo, a ti esto que te hemos dicho te la sopla y eres más de los de toda la vida, de jugar al **tetris**, al **frogger**, a **galaxian** o al **comecocos**, el bazar **Xbox Live!** también tiene cosas para ti. Se trata del **Xbox Live Arcade**, un área de descarga en la que encontrarás todos los títulos míticos de la década de los ochenta y noventa, con la posibilidad de jugarlos con mejoras gráficas o en versión original, y lo mejor de todo, con un noventa por ciento de los casos en los que la versión de prueba es completamente gratis. Para que puedas bajartelos, echar una partida, y guardarlos de por vida, o comprar la versión íntegra, que te permite subir tus records a la red y jugar on line.

RESUME GAME

De acuerdo, aunque todo esto es muy sencillo seguro que hay más de uno que ya está haciéndose un lío pensando si le merece la pena, si va a ser capaz de encontrar los juegos, en cómo conocer gente.... Pues nada todo el mundo tranquilo, ya que los foros de Xbox te ofrecen toda la ayuda que necesites, demás de la posibilidad de conocer compañeros de juego y quedar con ellos para jugar a tal o cual título.

En resumen , y para no marearos más, un sistema de juego on line que rompe con todo lo visto hasta la fecha, ofreciendo grandes posibilidades a los usuarios, y que esperamos que inspire a la competencia para poder disfrutar de juegos cada vez más perfectos y divertidos.



Tenchu
Time of the assassins

SÉ SILENCIOSO. SÉ INVISIBLE. SÉ MORTAL.

DE LA MANO DISTRIBUIDORA DE ATARI NOS LLEGA LA ÚLTIMA ENTREGA DE UNA DE LAS MEJORES SAGAS DE NINJAS DE TODOS LOS TIEMPOS. NO NO HABLAMOS DE ENANOS BUTANEROS NI CLANES ACAPULLADOS, SINO DE TENCHU, EL MONSTRUO DE LOS JUEGOS DE SIGILO.

GO NIJA, GO NINJA, GO

El salto de las consolas al mundo de los 32 bits supuso el nacimiento de muchas de las grandes historias de las que aún hoy, seguimos disfrutando. A juegos como **Resident Evil**, **Tomb Raider, Metal Gear** (bueno, vale, éste existía ya en MSX, pero bueno), etc. se les uniría **Tenchu Silent Assasins**. Un título que rompía por su concepto de la violencia y lo genialmente que retrataba el concepto del honor del ninja y su lealtad hacia su señor, así como las herramientas y sistemas a tu alcance para cumplir la misión.



Mucho ha llovido desde entonces, y este **Tenchu: Time of the assassins** traslada la acción a la portátil de sony. Todo un logro esto de poder llevarnos a nuestros ninjas en el bolsillo, como si de un par de pokemon se tratara. **TTA** nos ofrece volver a someternos a las necesidades del clan *Gohda* y defender a nuestro señor en el papel de los dos ninjas del clan azuma: *Rikimaru* y *Ayame*, o bien en la piel de *Rin*, o del *Doctor Teshu*, a quienes conocimos en **Tenchu Fatal Shadows** y **Tenchu 3** respectivamente, amen de un quinto personaje oculto que... sí, como no?, se trata de *Onikage*.



CAMINANDO LA SENDA DEL NINJA

La rutina del juego, para los que nunca hayáis visto un **Tenchu**, es bastante sencilla. En el modo historia, elegimos a uno de los personajes, y tras el tutorial, que es altamente aconsejable si sois novatos en el tema, se os van presentando miones que debéis cumplir con el mayor sigilo posible. Cuánto menos gente os vea, mejor será vuestra puntuación final, y cuánto mejor sea vuestra puntuación final, más y mejores objetos conseguiréis al finalizar la misión.
Sigilosas ejecuciones por la espalda, arroz envenenado para distraer a los guardas, trampas explosivas, y por supuesto nuestro queridos kunnais y shurikens, serán las mejores herramientas ninja con la que conseguir nuestros objetivos, sin olvidar la famosa cuerda con garfio que nos ayudará a llegar a sitios inaccesibles, cruzar largas distancias en pocos segundos, desaparecer rápidamente, y todo lo que a vuestro ingenio se le ocurra.
No obstante, el arsenal de un ninja no acaba ahí, y por ello, además de habilidades como la de quedarnos ocultos en el techo de un pasillo o colgados de una viga de una oscura caverna esperando a nuestra presa, nuestros invisibles protagonistas cuentas con todos los clásicos de las historias de *shinobis*: bombas de humo que desconcierten a los enemigos dándonos tiempo a ocultarnos, pergaminos con poderes místicos y técnicas que nos ayudarán a correr a



grandes velocidades, escupir fuego, o incluso hacernos invisibles, disfraces, cadenas estranguladoras, arroz pintado para no perdernos en los laberintos, y un sinfín de nuevas herramientas que harán que nos sintamos como un discípulo más de las enseñanzas de la escuela *Hanzo.*

DUNGEON MASTER

El título incluye nada más y nada menos que cuatro modos historia (bueno, cinco contando con *Onikage*) pero si os quedáis con ganas de más, podéis cumplir varias misiones extra siguiendo los modos de juego alternativos incluidos en el UMD. Además, para los más exigentes, incluye un modo de creación de escenarios que alargará la vida de este juego hasta el infinito, con el handicap añadido de que en japón, los diseñadores de videojuegos más famosos del mundo mundial están creando varios escenarios y niveles desargables via on line para los usuarios de Psp. Etre ellos *Yuji Naka* papá de **Sonic**, *Koiuichi Nakamura*, y *Akihiro Hino*, de level 5. Sin duda un gran acierto que hace de este título una compra indispensable de por sí para todos los usuarios de Psp que piensen que los ninja son algo más que zorros y colas.

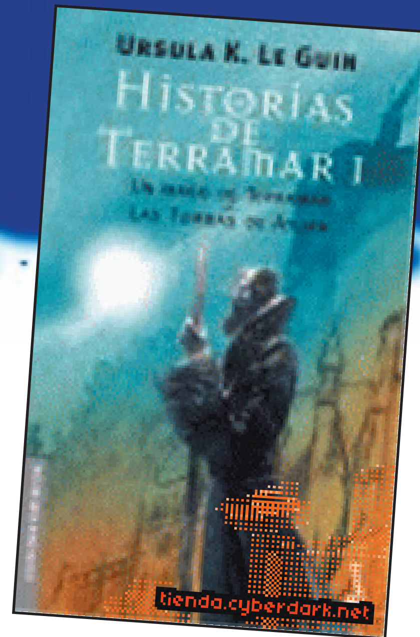








Buscando en el baúl de los recuerdos



Sí, otra vez toca resumen y catálogo, pero prometo que con reseña. Tomáos esto como una mezcla entre reseña y artículo de opinión, pero es que, en serio... ¿Alguna vez habéis pensado lo difícil que es dedicar dos páginas a un libro sin reventarlo?

Más que difícil diría que imposible. Aunque si queréis algo imposible, creo que nunca hubo más épica cruzada que conseguir algo de fantasía heróica hace veinte años si no vivías en Madrid. Después de haber leído por fin **El Hobbit**, y digo por fin porque lo habíamos comprado entre tres amigos y mi mala suerte me hizo ser el último en pillarlo, se nos quedó un regustillo al grupo que hacía que tuviéramos ganas de más. La épica fantasía de *Tölkien* había despertado en nosotros un apetito voraz, pero nos enfrentábamos a tres obstáculos que, como gestas, se imponían en nuestro camino a la consecución de nuestra amada literatura.
El primero de ellos, como siempre, las pelas. El tema estaba muy chungo por aquel entonces. Con cien pesetas de paga y tres hermanos mayores que tenían las estanterías llenas de *Enid Blyton,* mis padres pensaban que ya habían cumplido con el tema de las compras de libros. Para colmo con esa edad ya no leía, sino que me comía las páginas directamente, y mi madre se negaba a comprar libros porque '*me duraban muy poco*'.
Al tema del dinero, que se unía a unas ediciones de lujo en muy pequeñas cantidades que hacían que un puñetero librito de estos te rondara los tres talegos, se añadía el segundo coloso: la dificultad de conseguir nada meramente decente ni siquiera en la mejor librería de la ciudad. O te comprabas la trilogía de los anillos, o el **Hobbit**, o el **Silmarilleon**. Y para de contar. El tercer gran obstáculo: nuestra ignorancia. No teníamos ni puñetera idea de autores, títulos, ni nada, así que cuando conseguíamos que un librero amable pidiera algún título a Madrid, podíamos encontrarnos con otra obra original y divertida de *David Eddings*, o con otro coñazo infumable de *Douglas Niles* (por no hablar de otros a los que habría que colgar de los cataplines en un día ventoso y escupirle ácido en el entrecejo en un vano concurso de popularidad). De esta forma, a golpe de cumpleaños, ferias del libro, escapadas a los almacenes de Sevilla y demás trucos del almendruco, mis colegas y yo fuimos consiguiendo hacernos con algunos títulos que aún guardo en mi memoria por los excelentes ratos que me hicieron pasar. Si los véis en algun mercadillo o librería de segunda mano (o de primera, claro) no dudéis en conseguirlos.





LOS LIBROS DE TERRAMAR (ÚRSULA K. LE GUIN)

Siempre pensé que a las mujeres no se les daba demasiado bien escribir literatura fantástica... *Le Guin* fue la autora que consiguió que dejara de pensar así. Me prestaron este libro hace diez años, posteriormente me lo compraría, y finalmente me regalaron su edición de lujo hace unos años. Los tres están aún en mi estantería de Cádiz.
Los Libros de Terramar narran la historia del hechicero *Ged,* casi desde su nacimiento hasta su cercana muerte, en cuatro preciosas historias muy diferenciadas entre sí. Lo primero que llama la atención de esta obra es que en Terramar la magia es diferente. Siempre se dice que la magia no es lo que parece, que no es tan sencilla, que se cobra un alto precio... pero a la hora de la verdad, todo termina resumiéndose en bolas de fuego y demonios de siete cabezas. En Terramar, sin embargo, la fuerza de la magia recae en las palabras y los nombres verdaderos de las cosas. Con este fundamento y su prosa suave y calmada, *Úrsula* nos adentra en la formación del mago, en la persecución de la sombra que ha liberado, su conocimiento del mundo, y un último relato que ata los cabos de la historia del segundo libro. No quiero desvelaros nada, porque Terramar es un libro que hay que leer 'virgen', sabiendo lo menos posible sobre él. Así que dado que la próxima película de Ghibli se alza sobre los pilares de esta saga, os animo a disfrutarlo ahora que vuestra imaginación aún está intacta... y no ha subido su precio en las librerías. Sin duda lo mejor de lo mejor.

EL SEÑOR DEL TIEMPO (LOUISE COOPER)

Y van dos escritoras femeninas, si bien en el caso de la *Cooper*, su trilogía de **el Orden y el Caos** fue más cosa de chiripa que otra cosa, pues con la posterior **Índigo** y **La usurpadora** metería la pata hasta el fondo. Esta obra narra las aventuras de

Tarod un niño que ve como su vida es conducida de un lado a otro por culpa de un accidente ocurrido durante su más tierna infancia. Sus estudios mágicos y religiosos lo llevan a desear encontrarse ante el Dios del Orden para redimirse de sus posibles pecados, pero todo se va haciendo cada vez más difícil a lo largo que el libro avanza, ya que nadie es quien parece ser al principio. Con una narrativa muy dinámica, y un trazado de personajes que a veces recuerda levemente a *Margaret Weis,* **El señor del tiempo** toca los temas de la religión, la fe, la superación, y la dualidad. Una obra francamente recomendable.



SOBRE UN PÁLIDO CABALLO (PIERS ANTHONY)

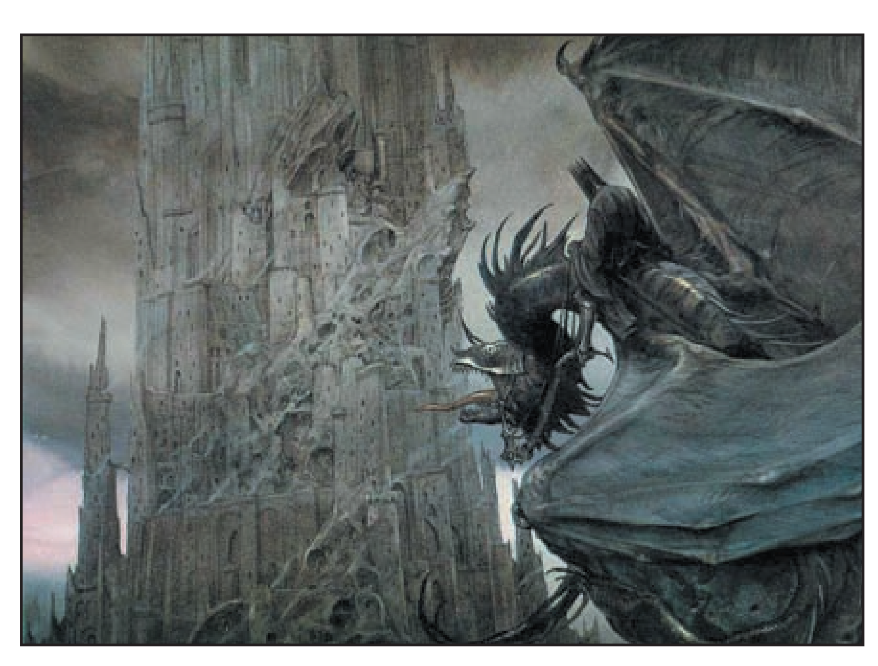
Este libro supuso un antes y un después en mi existencia. Después de comprarlo sentí que el mundo nunca es como nos lo cuentan, aprendí que a veces sólo puedes creer en aquello que sabes por tí mismo, y lo más importante, disfruté como un enano con la prosa y las ideas de *Anthony.* **Sobre un Pálido Caballo** trata la vida de un modo diferente. En un universo futurista los poderes del bien y el mal han saltado al escenario. La gente vive sus vidas normales, rodeadas de anuncios comerciales, de lujo y gastos, y como no de deudas millonarias. En un mundo así, Dios y Satan han hecho aparición, y ponen sus anuncios en las autopistas aéreas como si de dos compañías se trataran, si bien parece que el equipo publicitario de Satanas lleva las de ganar. Mientras tanto, el protagonista de la historia intenta suicidarse y al ver a la muerte sufre un shock y acaba matándola. ¿Qué le depara el futuro a alguien tan torpe como para matar a su propia muerte?. Mucho cachondeo, cinismo absoluto, un argumento muy inteligente, y lo más explosivo de la filosofía apliacada son algunos de los atractivos de esta obra que, si bien no es fantasía épica, su punto de fantasía ficción la eleva a categoría de indispensable. Es un poco jodida de encontrar, pues la publicó Acervo Ciencia Ficción hace unos años, pero si podéis conseguirla, no lo dudéis ni por un momento, es brillante.

EL ÉXODO DE LOS GNOMOS (TERRY PRATCHET)

hablar de *Terry Pratchet* a estas alturas es casi obligado, pero prefiero dejar su obra de **Mundodisco** para más adelante y hablar de otra, tal vez más desconocida para el público más joven: **El éxodo de los Gnomos.** Formada por la trilogía **Cavadores, Camioneros,** y **La Nave**, estos libros nos hablan de unos pequeños gnomos que habitan en unos grandes almacenes desde incontables generaciones (lo que en años humanos serían unas dos décadas y media). Los almacenes están cerrando, y unos gnomos recién llegados del exterior los animarán a huir y buscar su sitio. Con su lenguaje mordaz y sardónico, *Pratchet* hace gala de una amabilidad y una delicadeza superior a lo visto en sus otros libros para acompañar de la mano a los gnomos en su aventurero éxodo. Una obra francamente original, divertida, entrañable, y que como los anteriores títulos tienen un transfondo filosófico que consiguen que pienses más allá de lo que el autor te enseña. Ésta ha sido reeditada hace poco junto a los libros de **Dragonlance** de Ceacedit (antiguo Timun Mas) y es fácil encontrarla a un precio de unos siete euros. Muy recomendable.

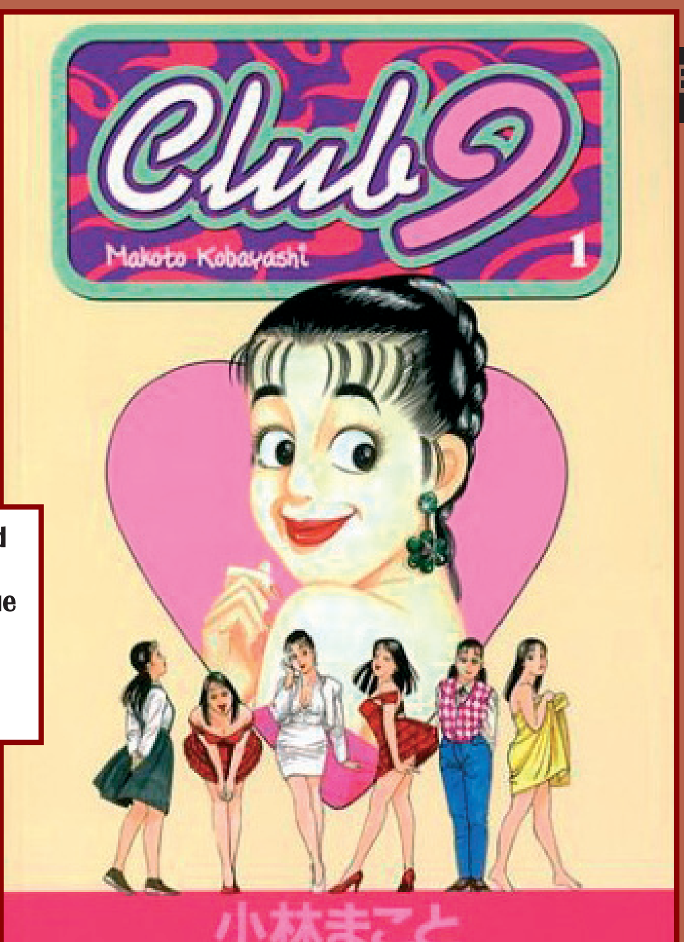
Y bueno, os dejo dejándome en el tintero libros como **La Torre Oscura** de *Stephen King,* las diferentes sagas de *Robert Silverberg* o el siempre mencionado *David Eddings.* Aunque eso sí, un último consejo: Si tenéis un rato y estáis un poco hartos de fantasía épica y ciencia ficción, intentad conseguiros **Vampiro a mi pesar** de *Andreu Martí.* Escrito en pleno 1992, este libro nos narra las desventuras en plena edad media de un chico del norte de europa que cree que se ha convertido en vampiro. *Ilya* comenzará a intentar convertirse en todo un conde drácula, pero las cosas no siempre son tan sencillas como parecen. Un libro divertido, de esos que te lees en una noche, y que actualmente está siendo editado por Grupo Anaya.

Nos leemos.



CLUB 9

MAKOTO KOBAYASHI



Hay momentos en los que hay que perder la objetividad y reseñar una obra desde el cariño que se siente al leerla, y la expectación que crea en el lector. De las que te gusta tener, que prestas, que relees cuando no encuentras otra cosa. Club 9 es una de ellas.

En España la conocimos brevemente: hace unos añitos Planeta de Agostini se embarcó en una aventura que no llegó a buen puerto con la publicación de **Shonen Magazine**. Una revista que publicaba mangas por episodios, reproduciendo el formato japonés, parecía una buena idea, pero el mercado no respondió y, aunque algunas series se volvieron a publicar, otras quedaron olvidadas.

Nosotros conocimos **Club 9** como **Hello!** (la protagonista tiene este "nombre de guerra" en el club donde trabaja), y lamentablemente siguió el camino de otras series con un guión muy bueno pero un dibujo que se salía de los cánones oficialmente establecidos para el ojo del otaku. **Hello!** desapareció, y nos fuimos olvidando de ello.

Pero ahora ha vuelto al mercado, y a mis manos, de la mano de la Dark Horse, que apuesta por productos alternativos y con un toque diferente. Su autor, *Makoto Kobayashi*, ya era conocido en el mercado anglosajón por su **What´s up Michael?**, sobre las aventuras de un gato muy peculiar. Con **Club 9** intenta compaginar una trama sólida y con buen ritmo con el humor que le caracteriza, que recurre a la hipérbole y la caricatura muy a menudo.

¿De qué va **Club 9**? Pues de las andanzas de *Haruo Hattori*, una sencilla, honesta e inocente chica de pueblo que se va a Tokio a estudiar, dejando su pequeño mundo y su novio a muchos kilómetros de distancia. Una vez en la gran ciudad, sus problemas no dejan de aumentar: en la residencia universitaria, un fantasma obsesionado con la ropa interior femenina la obliga a buscarse un nuevo apartamento. Para poder pagarlo, decide trabajar con su amiga *Aki* en el **Club 9**, un selecto club de Ginza en el que deberá entretener a los clientes. Este cambio de vida es el punto de partida para que la nueva *Haruo* cambie completamente de vida.

En el Club 9, y a base de meteduras de pata recubiertas de mucho humor, *Haruo* conoce a estrellas del manga (incluyendo al propio *Kobayashi*, que suele aparecer como un patético y pervertido borrachuzo), del baseball, ricos herederos... la vida en Ginza es brillante y tentadora, y el pueblo parece estar cada vez más lejos.

¿Podrá *Haruo* resistirse a las tentaciones de Ginza? Su novio, su pequeño pueblo y su familia siempre están con ella, pero parecen perderse entre las luces y el lujo de la selecta clientela del Club 9. Además, su espontaneidad resulta muy atractiva, y pronto le empezaran a salir pretendientes como champiñones. Para descubrir el futuro de *Haruo*, *Kobayashi* nos enrolla en el presente: el trabajo, la universidad. Las amigas, las compañeras de trabajo... todo forman pequeñas historias que rodean a la de *Hattori*, y la completan.

El carisma de *Haruo* es innegable. Su intención siempre es buena, y disfruta haciendo favores a los demás, lo cual puede tener consecuencias un tanto peculiares. Sus compañeras de trabajo son muy distintas, pero no hay rivalidad o peleas, ya que todas están coordinadas por su "*mamá*", la dueña del Club 9 que todavía sigue intentando exprimir el glamour de una juventud bastante pasada. La "*mamá*" intentara pulir a *Haruo*, un diamante en bruto, con vestidos de lujo, buenos peinados... y *Haruo* se va convirtiendo en una mujer hermosa, pero sin perder el acento o la campechanía de su Arita natal.

El humor siempre esta presente. Las situaciones surrealistas, la torpeza de *Haruo*, los desvaríos mentales de los clientes del Club 9... todo ello se rodea con un dibujo con base realista, de trazo dramático y caricaturesco, difícil de digerir para el lector acostumbrado a productos de lectura fácil, pero que resulta dinámico, expresivo, eficaz.

Club 9 es un manga distinto, trasgresor en su forma, pero hermoso, lleno de buen humor. No creo que tuviera una espectacular aceptación entre el gran publico, pero se merece otra oportunidad. Hasta que ese momento llegue, y si no os lleváis bien con el japonés, podéis adquirir la ya mencionada versión inglesa publicada por Dark Horse. (www.darkhorse.com).

Las paranoias del Lector



¡Se acaba el verano! Pero para que la vuelta a la rutina no se os haga muy pesada, este mes tenéis una nueva pregunta por responder. ¡Estrujaos los sesos, la mejor argumentación se lleva premio!

Este mes vamos a empezar de una forma distinta dado que seguir siempre la misma estructura acaba aburriendo. Así pues, antes de recordar como funciona esta sección, quiero dar las gracias a todos aquellos que nos envían sus argumentaciones, sobretodo a los que las envían desde el otro lado del charco, porque a pesar de que las respuestas que nos mandan siempre van con 4 meses de retraso, me alegra ver que esto se lee desde tan lejos. Especial mención a Ana Paula General por su respuesta al personaje que le gustaría que saliera en su tarta de cumpleaños. También me gustaría hacer una mención especial a Kagome I.T. de Málaga, por la originalidad de la carta en la que nos envía su voto.
Y para no perder la costumbre, os recuerdo que en esta sección os proponemos una pregunta cada dos meses y publicamos las mejores respuestas recibidas.
Este mes la pregunta ha provocado un montón de spoilers, aunque por suerte para mi no me ha sorprendido ninguna respuesta. Pero lectores, si aun no habéis leído el final de series como **Ayashi no Ceres**, **Evangelion**, **Cowboy Bebop** o **Fushigi yuugi**, mejor no leáis el párrafo que habla sobre los votos que hemos recibido.

Ahora si, la pregunta del mes era:

¿Con la muerte de qué personaje de manganime te has emocionado más?

¿Y qué muerte os emocionó más? ¡La muerte de *Nuriko* de **Fushigi Yuugi**! ¡Esa si que fue triste! Aunque personalmente considero que fue aun más triste cuando *Tamahome* vio a toda su familia muerta, pero para gustos, colores. Otros personajes cuya muerte también os emocionó han sido *Kalgara* (**One Piece**), *Utena* (del manga del mismo nombre. Aunque... ¿Realmente muere? Yo sigo sin entender el final de esta serie), *Spike Spiegel* (**Cowboy Bebop**.¡Que triste fue ver eso!), *Touya* (**Ayashi no Ceres**. Hablando de spoilers, yo me enteré cuando aun no había salido ese tomo y me chafó la historia), *Inuki* (**X**), *Aruka* (**Kimi ga**. Aunque ella solo se queda en coma), *Misato Kasuragi* (**Evangelion**. Hay que ver la película para entenderlo) y *Kojaku* (**RG Veda**).
Y el/la ganador/a del mes que se va a llevar un premio cedido por la tienda Antifaz Comics es ni más ni menos que... ¡ Eva Criado!¡Felicidades!
Y aquí tenemos su argumentación:

*Si soy sincera tengo que decir que me eche a llorar con la del soldado de la película de **Shin Chan**... ya que se iba a casar con lo feo que era el pobre van y le pegan un tiro. Pero mi voto para la que más me ha hecho llorar es para la del hermano de Sango (**Inu Yasha**) pero... ¡Llorar de la risa! Pero es que es para echarle de comer aparte, ,leamos por que:*
Estás tirado en el suelo atravesado por a saber cuantas flechas y desangrándote y va la vacaburra de tu hermana mayor que además de que te saca casi 20 años también pesa unos 40 kilos más que tu y se te tira encima...claro que si, eso le viene bien, esta lo que quería era librarse del hermano. Después se ponen a llorar un poquito, que para estar muriéndose están ellos muy emotivos y charlatanes:
- Me voy a morir
- Aaaah..que cosas
- Despídeme de papi y mami, y la abuelita y (...) y el tatatatatatatarabuelo de la tatatatatataraabuela de la vecina de mi prima segunda por parte de madre
- Espera que lo apunto, no te mueras todavía
- Vale pero date prisa, que aquí hay mucha sangre...
Es que eso no es serio...si te estas muriendo te mueres y punto. Y luego para finalizar el tío cochambroso señor del castillo en plan malo maloso del tipo abuelo refranero que seguía vivo gracias a que nunca se miró en un espejo dice: bien esta lo que bien acab.. y...ZASS!! espadazo, toma ya, por subnormal, ¿Takahashi querías que la muerte diese pena de tristeza o pena del estilo patético?

Y tras esta divertida argumentación, terminamos con la pregunta del mes, esta vez propuesta por Noa.

¿A que personaje le darías una bofetada para que espabilara de una vez?

Esperamos vuestras argumentaciones, ya sabéis que sin ellas esta sección no puede seguir.

¡Hasta el mes que viene!

NUESTRA RAZÓN DE SER

Lo siento si hoy hago pensar un poco. Empecemos por analizar la expresión "de culto", aplicable sobre todo a películas o series de televisión. Parecido uso tiene la palabra "clásico". ¿Qué puede ser definido como "de culto" o "clásico"?

Pongamos que podríamos definirlo como una producción que ha ganado éxito a la par que prestigio al cabo de los años o algo muy bueno pero seguido por poca gente. En ocasiones algo deja de ser un fenómeno de culto para pasar a serlo de masas, como quizá ocurriera con la ciencia ficción a partir de **Star Wars**. Más modesto es el caso de **Blade Runner**. Trasladado al campo de la animación, un clásico serían **Akira** o **GITS**. No, **Disney** no cuenta, que llama "clásicos" a todo lo que hace.

Y, salvo honrosas excepciones que se pueden contar con los dedos de una mano, también podemos calificar "de culto", por minoritario, a la mayoría del cine oriental que nos llega: pocas copias, pocas salas, poco tiempo de exhibición. Cuando surgen los fenómenos de masas, la afición en cuestión deja de ser patrimonio exclusivo de una minoría, digamos, selecta. Hay quien deja de seguir algo cuando pasa a ser de seguimiento mayoritario, por ejemplo algunos grupos musicales. Hay *fans* que consideran poco menos que una traición el entrar en el entramado comercial.

La cuestión es, ¿qué pasaría si el manganime se convirtiera aquí en lo mismo que en Japón, un fenómeno de masas? Lo que no implica que fuese socialmente aceptado, ojo. ¿Renegarían muchos de ello al acabar la marginalidad? **La Sexta** y **Cuatro** se han atrevido a dar un papel protagonista al manga y al anime en sendos programas contenedores, "juveniles y de tendencias", que le dicen ellos: **Mangapolis** (elocuente nombre) y **Cuatrosfera**, respectivamente. Surgen y se mantienen nuevas iniciativas de Salones. Cada vez más gente tiene la posibilidad de bajarse las series de Internet. La fantasía y la ciencia ficción ganan cada día más adeptos. El canal Cuatro hasta ha resucitado **Humor Amarillo** y estrenado un programa con "frikadas" de la tele nipona, **Sushi TV**. Los canales de televisión digital programan series de anime. ¿Moda pasajera?

Con este panorama, ¿cuál es nuestra razón de ser? ¿Tiene sentido aún la existencia de revistas como **Minami**? Sí, porque damos voz a las asociaciones que organizan los Salones para que los publiciten y hacemos después crónicas de esos eventos. Porque hablando de determinada serie podemos hacer que la curiosidad os mueva a buscarla por la red. O estimular para que la traigan a España. Porque todavía hay muchas mentes cerradas o cuadriculadas con una visión errónea de esta afición. Y sobre todo, y ante todo, porque seguimos siendo el punto, el nexo de unión del mundo otakuy que va más allá de internet. Tenemos que seguir ayudando a acabar con la mala fama y los topicazos. Hemos ejercido, y lo seguiremos haciendo, una labor de normalización y divulgación. Porque la Televisión Digital Terrestre aún no ha llegado a todos, como tampoco Internet. Porque esto no consiste en tragarse todo el manga y el anime que pulula por ahí, entre otras cosas porque los bolsillos no dan para tanto, y queremos ayudaros a seleccionar las mejores manzanas del cesto. Queremos que seáis un público bien informado. Y, aunque podría dar más motivos, acabo con el siguiente: hay que impedir que a la juventud se le olvide leer. Vale que no somos académicos de la Lengua, pero menos da una piedra. Esperemos seguir contando con vuestra confianza y compañía mucho más tiempo, y viceversa.

JORGE SÁNCHEZ

el OtAkU y la tierra

El amor también tiene final

Antes he hablado de amor. Que bonito es el amor, sobre todo el verano, con las chichas al aire. Pero todo tiene una fecha de caducidad, desde los yogures, pasando por los juegos de mesa y llegando hasta los colores fosforito. Todo acaba desapareciendo, y eso también puede pasarle al amor.

La separación es sin duda un tema triste. Si no, que se lo digan a *Marco*. La separación en una pareja friki además resulta especialmente traumática porque hay muchos, muchos libros, mangas, dibujitos y demás parafernalia, que suelen estar dedicados a los dos. ¿Y que haces con ellos? ¿Los partes? ¿Los recortas con forma de pajarita? ¿Los fotocopias?. Es duro. ¿Y quién se queda con la figura de *Totoro*? Porque claro... Seguro que no hay peleas por otras cosas, pero hay determinados objetos que pueden ser motivo de gran caos: Figuras de resina pintadas. Peluches de *Totoro*. Las ediciones de lujo de *ESOS* DVDs. Ya sabéis a lo que me refiero.

Pero... ¿por qué una pareja otaku, o friki, puede llegar a separarse?. Hay varios tipos de razones, ya que algunas son muy superficiales, y otras más profundas.

Prestar mangas sin permiso del otro puede desencadenar una crisis: Tus tomitos, alineados, limpios, ordenados, van a pasar a las manos de otro. Y pueden volver llenos de migas, de marcas de dedos, ¡de gotas de grasa de chorizo!. También pueden volver coloreados por sobrinitos descerebrados, babeados por pequeños seres o mi récord personal: arrugados como una patata Matutano y amarilleados porque un perro algo viejo y despistado se alivió sobre ellos. No, no los conservo.

Otro caso es el de la destrucción sin mala intención. Tienes una colección de resinas, y acumulan polvo. Y para limpiarlas, tu pareja utiliza limpiacristales y estropajo, para brillen bien. Y cuando llegas a casa y oyes el "wiki wiki wiki wiki" de la bayeta, y empiezas a ver la cara de *Narusegawa* deformada hasta parecerse a la de *Happosai*. Ya la hemos liado. Podemos encontrar el mismo problema cuando metemos peluches en la lavadora. Al abrirla puede ser peor que una película gore: ositos destripados. Colores mezclados. Partes que se van a dimensiones desconocidas donde puede que nunca los vuelvas a ver.

Otros problemas más profundos pueden venir por cosas del tipo "pérdida de fe". Con el tiempo la gente cambia, como el sabor de los Tigretones. Y a uno de los dos os pueden dejar de atraer las cosas del mundillo otaku. Las sesiones de saltos, cubiertos en sudor, mientras berreas en el karaoke. Pelearte con otros otakus en los foros. Las peregrinaciones diarias a la tienda especializada. Como ya dije otra vez, la gente madura como las peras en verano, y algunas acaban cayendo del arbol. Deciden que la vida friki es de críos, que es una etapa que deben pasar, que no es de personas adultas y todas esas excusas. Y entonces es cuando ves los anuncios de ventas masivas de lotes.

El problema es si el otro sigue queriendo continuar con ese ritmo de vida:
-Cariño, me voy al Salón del Manga. Saca al perro todos estos días, y no olvides la basura. Ah, y sácale un poco el polvo a las figuras de resina, porfa.
-"wiki wiki wiki wiki".

Pondré otro ejemplo:
-Cariño, necesitamos comprar más estanterías. No me cabe mi santuario de **Naruto**.
-Es que no podemos hacer más sitio, pastelito. Estamos petados de cosas. Ayer tuve que rescatar a *Totoro* de debajo de una pila de trading cards.
-Es un gato. Sobreviven con poco. Tú haz algo de espacio, ¿vale?. Muá.

Al día siguiente, toda tu colección, tu novio o novia, tu gato *Totoro* y las bayetas, han desaparecido. Eso sí, te ha dejado tu santuario de **Naruto**. Y la figurita de *Happosai-Naru.*

Las cositas más superficiales se pueden arreglar hablando y comiendo helado. Las más profundas necesitan algo más de diálogo. Lo importante es disfrutar en una relación, y mantener un poco de equilibrio y respeto. Y si no, que me lo digan a mí, que cada vez que llego a casa esparzo mi caos como una ameba en reproducción. Espero que un día de estos no me despierte con una banda sonora muy peculiar de fondo: "wiki wiki wiki wiki"...

LOS CIMIENTOS DE TODA UNA VIDA

Quizás el martini me ha hecho recordar
nena, por qué no volví a llamar
creí que podría olvidarte sin más,
y aún a ratos... ya ves.

(Cadillac solitario. José María Sanz 'Loquillo')

El otro día volví a recibir un mail de esos que me hacen gracia, pero en plan bien, no en plan cachondearme de la autora ni nada de eso. Lo firmaba Nuria Suárez, una joven estudiante de periodismo de Culleras (por cierto, *Nuria*, que este salón hicimos noche ahí. Bonito pueblo, aunque bastante muermo. Suerte que estudias fuera) que a sus 19 añitos dice que empieza a sentirse vieja y le molesta que le digan que el manga es cosa de críos. No es la primera vez que me escribís algo así, y generalmente estos mails suelo contestarlos personalmente antes de pasárselos a *Isa*. Básicamente porque me da penita que alguien tan joven pueda llegar a pensar que tal vez se está haciendo mayor para esto del manga y se le ocurra la idea (válgame Dios) de dejar su afición por el qué dirán.



El caso, creo que ya lo he dicho muchas veces, es que la edad a la hora de sentirte atraido por algo es un dato tan inútil como la nacionalidad o el hecho de ser chico o chica. Si algo te gusta pues adelante, o como reza el dicho, 'aunque sea fea la moza, si a tí te gusta, retoza'. Y que la gente diga lo que quiera, que total, de perdidos al río; lo importante es que te haga feliz, y a los demás, que les den... aquello que les guste.
Ahora supongo que toca la experiencia propia, cuando suelto eso de que tengo 28 añitos y aún sigo esperando el lanzamiento de tal o cual serie con la misma ilusión que cuando tenía trece y la famosa edición blanca de **Dragon Ball** llegaba cada quince días a los kioscos. Es cierto que las series cambian a grosso modo, los shonen más comerciales ya no te llaman tanto como antes, y empiezas a pensar que algunas obras del pesado de *Taniguchi* son bastante buenas (**las Crónicas del Viento** NO). Pero aún así te sorprendes cuando llegas diez minutos tarde al trabajo por escuchar entero el ending de **Magical Doremi** (sí, me encanta esa serie, y eso que me la sé de memoria), cuando te sientas con tu sobrino pequeño a ver **Yu Gi Oh!** y él se va a jugar con los airgamboys de ahora, que ni idea de cómo se llaman, y tú te quedas en el sofá pensando en lo aburrido que es el póker; o cuando la prima adolescente de un amigo se planta con una camiseta manga en su casa y te tiras cuatro horas hablando con ella de **Gals!**, **Nana**, o **Paradise Kiss**, sin coscaros de la diferencia de edad, ni maldita la falta que hace.

Es curioso, pero no se trata de ocultar la afición, sino de llevarla de un modo normal. De hecho, sin ir más lejos, hace cosa de un mes me sucedió algo bastante curioso. Ultimamente salgo mucho con compañero de trabajo de *Eva,* todos ellos señores médicos serios y respetables, algunos con su puntito a lo **Anatomía de Gray**, otros con sobredosis de **Hospital Central**, y los más, vanos espejos que intentan reflejar a **House** (sin conseguirlo, para qué engañarnos). El caso es que el mismo día de la presentación de nintendo Wii, teníamos una cena de médicos en un parque acuático (sí, claro que me apalanqué por la cara, parece mentira que no me vayáis conociendo...) y entre cenas, risas, y copas, salió el tema de mi trabajo, y logicamente, el de Minami. Las reacciones al principio iban de la coña sutil al interés más educado, pero las fotos de la presentación de la Nintendo Wii (que iban en la misma tarjeta de la cámara que llevamos pa hacernos fotos de coña y eso) me sacaron del apuro, La peña empezó a interesarse, y así comenzaron los descubrimientos: Un cardiólogo de treintaycuatro años me preguntó por... "*¿Cómo se llamaba esa serie? Sí, hombre, la de los tíos con armaduras del zodiaco que se pegaban de leches y...*", una oncóloga de mi misma edad, se interesó en saber si **Candy Candy** era manga, y si podía conseguir los capítulos de alguna forma "*que pena cuando murió Anthony*"; y el sector enfermería, también rozando la treintena, estaba que se salía con Goku. Algunos se animaron y empezaron a desvelar los secretos de su infancia, y así hablamos de series como **El puño de la estrella del Norte**, **Cazador**, o **Dominion,** e incluso de películas como **Wicked City** y **Urotsukidôji.** El resultado es que acabó convirtiéndose en tema central, y el que no tenía ni papa de manga empezó a sacar sus aficiones más ocultas: Los videojuegos, los dibujos de *Hanna Barbera*, las **Patoaventuras...** joer, si hasta un cuarenton pediatra madrileño, fan de las **Supernenas,** se interesó sobre qué manga podía ponerle a sus hijas, y qué manga podría interesarle a él. Todo un éxito que acabó con un baño a las siete de la mañana en la piscina de olas, con algún que otro *Kame hame ha*, cuatro nuevos amigos gorrones con los que me pego unos torneos consoleros de categoría, y tres contactos en el messenger del **Xbox Live!** que valen su peso en oro.



Hablando, ya con el tiempo, con los que desde esa noche se han ido convertido en grandes amigos, llegamos a la conclusión de que todo adulto tiene su pequeña gema de la nostalgia. Una serie, un dibujo, un muñeco... algo que le recuerda lo que fue, y cómo fue, y que forma una parte insustituible de los pilares, los cimientos que forman su personalidad. Sin ir más lejos, muchos de vosotros empezásteis a formaros cuando el manga aún no era manga en España. Series como **El equipo A**, **El gran Héroe Americano**, **El Coche Fantástico**, o **El Halcón Callejero** forman parte de lo que sois, lo que fuisteis y lo que seréis. Los cómics de **Spiderman**, **La Masa**, o, en mi caso, **El Motorista Fantasma** y **El Caballero Luna** y **El Castigador** y **Lobezno...** y ¿Por qué no? Las banderas con motivos de la época, ya fueran las calaveras sonrientes y los cilindros en V de Harley Davidson, o el gato vampiro de **Los Suaves** (o **Craven 'A'). ¿**Y qué decir de los libros de la infumable *Ennyd Blyton,* las primeras partidas de **Dungeon & Dragons**, o las medias horas de **Barrio Sésamo**, **El Enano Rojo**, **Dr. Who**, o incluso **Star Trek**?.

Ahora, la mayoría de vosotros, tenéis la suerte de haber crecido con el manga o tener hermanos pequeños que ven sus pilares cimentados con **Doraemon**, **Doremi**, **UFO Baby**, o **El Castillo ambulante.** Es bueno poder tener estos antecedentes en vuestra memoria, que estas series sean piezas de incalculable valor en el museo de vuestros recuerdos, pero también es bueno que fortalezcáis vuestra personalidad y la persona que la vestirá el día de mañana con otras cosas: juegos deportes, libros, música... cuanto más variado sea el acero con el que forjéis vuestra memoria, más completos seréis como personas el día de mañana. Y así, cuando tengáis cincuenta tacos y estéis guapísimos de la muerte porque la cirujía habrá avanzado un huevo, podréis preguntarle a los padres de la primera novia de vuestro hijo si les gusta el manga. Si os van de finolis, si os dicen que ellos sólo leen a *Kafka,* podréis responder sin temor a equivocaros que el hombre se metamorfosea en insecto cuando deja vacías algunas de las áreas del conocimiento, especialmente el área de las mejores obras de *Ghibli.*

Vivid, disfrutad, y nunca os sintáis mayores por hacer caso de lo que os dicte vuestro corazón.

Card Captor Sakura

Una niña deportista, un bastón mágico, un oso de peluche con alas, otra niña con aficiones voyeur, y muchos trajecitos. Lo habéis adivinado: las Clamp siguen haciendo de las suyas.

DATE PRISA CARTERO, QUE ES PARA LA REVISTA QUE YO MÁS QUIERO.

Lo primero que llama la atención de esta serie es su nombre: o mejor dicho, los nombres que le da la peña. A saber: Ccsakura, Sakura CC, Card Captor S, Sakura Card Captor... o ya directamente Sakura Cazadora de Cuero (¿O era de cartas?) El caso, que ya son ganas de marear la perdiz con la historia de una cría que harta de perder en los combates de magic le monta un cristo a la ciudad y abre un libro que viene a ser algo así como la caja de Pantones (¿O era Pandora?) mandando un porrón de cartas a volar por ahí y dejando a la ciudad sin correspondencia durante un par de meses.

Lógicamente, los funcionarios de correos se pillan un mosqueo del quince (sólo hay una cosa que curre menos que un funcionario de correos, y se llama *Masamune Shirow*) y le mandan a la niña un oso de peluche del subtipo 'porculero'. Es decir, un bicho cabezón con alas y acento chicano (o castellano antiguo, según versión) que guarda cierto parecido con el *osito Micha*, y que le monta un pollo de narices a la cría diciéndole que ahora las cartas se han transformado en representaciones físicas de poderes mágicos (toma ya) y que por ello va a tener que recuperarlas usando una especie de llave-colgante-bastón-regalo hortera de restaurante chino, que supuestamente le otorga unos poderes mágicos que consisten en... esto... en... hum... decir una frase facilona y meterle un cachiporrazo a la criatura para que se vuelva a convertir en carta. La leche.

Pero claro, esto es Clamp, así que la cosa tiene que ser absurda, y por ello las *Chicas Lascivas Aunque Más bien Perracas* añaden los elementos básicos de todo truño que lleve su firma: Una protagonista ñoña que lo hace todo muy bien y es la mujercita de su casa en la ausencia de su madre que anda de viaje; una amiga de la prota que se cayó de bebé en una marmita de PCP y desde entonces anda más drogada que un casting de OT, y comparte su flipe con una afición obsesiva a ver a su amiguita cambiarse de ropa y grabarla en vídeo; el hermano de la prota, *Tôya*, cuyo nombre rima con su comida favorita (y no, no es la chirimoya ni la cebolla) maltrata a la cría pero luego le hace chichibainas al clon de su hermana; Yukito, la versión rana de Harry Potter que se convierte en angelito kilométrico, es el supercoleguita de Tôya, y comparten la misma afición por las rimas. Se han escrito miles de páginas discutiendo si tiene más pluma en su forma humana o en su apariencia de Yue. Y eso sin olvidar a *Mei ling*, una china que no vende CDs pero casi, tiene muy mala leche, y de mayor quiere ser *Champoo* de **Ranma ½,** *Xao Rang*, *Shiao Lang*, o cómo cojones os apetezca escribirlo, un crío que pasa de sarasa a étero, de cero a cien, en una temporada, y que quiere quitarle todo a *Sakura:* Sus cartas, su *Yukito*, y finalmente su ropa; y el más triste de todos los personajes. El canon Clamp por excelencia, el tonto de las gafas con brillitos, de las pateticas sonrisas a medias (Mokona, nos sobran cuatro páginas!! -¡Mete a un tío con gafas sonriendo desde la esquina), estamos hablando, por supuesto, del Amo Clow, un tío cuya finalidad es que te sientas como un gilipollas cuando una vez leída o vista toda la serie descubras que te han estafado.





Y ROMPERÉ TUS CARTAS, Y QUEMARÉ TUS AFOTOS PA NO VERTE MÁS

Visto el plantel de personajes, y conociendo la historia más o menos por encima, la cosa se ve que no puede dar de sí. Bueno, o mejor dicho, no da de sí para cualquiera que tenga dos dedos de frente y sea capaz de distinguir el Ateneo de una caja de zapatos mojada y con el lateral roto. Efectivamente, las Clamp no defraudan a nadie y siguen a lo suyo, es decir, dar argumentos a todos los que dicen que el manga perjudica el cerebro: si los personajes son cutres y la historia es floja, la forma de llevarla a cabo ya es la releche... más repetitivos que un episodio de Bioman, y con menos gracia que el diseño de un pokemon. Básicamente el capítulo se estructura en (según temporadas):

a)-La carta en cuestión hace una trapacería. *Sakura* tiene un presentimiento chungo, su







amiga *Tomoyo* (la reina de la sastrería bollo) le teje un trajecito y se apalanca en su casa para grabarla, *Kero* (el oso de peluche barato) dice alguna parida mientras se zampa el contenido de la nevera de la muchacha y espera a que se vaya para rebuscarle el cajón de la ropa interior, y *Tôya* le revuelve el pelo y la maltrata un poco. *Sakura* se encuentra con la carta, *Kero* dice alguna parida, y *Tomoyo* le graba las piernas a su amiguita mientras caza la carta. Fin

b)-Igual que a) pero con Sao Rang y mei Ling de por medio.

c) Igual que b), pero al final de cada capítulo sale un tío enano con gafas sonriendo en una esquina con cara de hijoputa.

Que sí, que hay más cosas, pero para lo que hay, casi mejor que se lo hubieran ahorrado, porque los añadidos parecen parchetones, churretes argumentales, añadidos absurdos para rellenar un poco la cosa y que el público no se cosque de que han rellenado un huevo de páginas con un solo capitulo dibujado una y mil veces. Por partes: Para empezar está el tema de la madre de *Sakura*, que antes dije que estaba de viaje, cuando realmente se supone que está muerta, pero vamos, que eso no es excusa pa que la muchacha no salga en la serie. Primero, como excusa para que el padre de *Saku* y la madre de *Tomoyo* se lleven a matar. (al parecer la madre de *Sakura* y la de *Tomoyo* le daban tela al amorcito loco), y luego, como extra en los sueños, fantasma porculo, y argumento del desayuno:
-Jo, hace ya tres días que no veo a mamá... Normal, pishita, normal.

Luego está el poliedro amoroso entre *Tôya-Yukito-Shao Rang-Mei Ling-Sakura-Tomoyo-Amo Cloe*, que al principio tiene gracia, pero después cansa, porque sí, vale, muy bien, muy cachondo, pero... Joder, es que todos y cada uno de los personajes de esta serie están liados de alguna u otra forma. El núcleo central es *Yukito*, y para que la cosa no quede demasiado gay, las Clamp se excusan levantando las manos y diciendo que como en el fondo es un guardián de las cartas, pues es asexual, y por eso gusta a chicas y chicos por igual. Buen intento, nenas, pero no cuela, porque dejémonos de rollo, pero para ser asexual el muchacho le arrima la cebolleta a todo lo que entra en un radio de diez metros de su alcance. Joder, si el único que se libra es el padre de *Sakura,* y porque tiene una pinta de yonki del pegamento que asusta, que si no...

No olvidemos las cartas en sí mismas, que son más básicas que un otaku a la hora de ligar, con poderes como... 'viento' 'agua' 'fuego' 'salto' 'descarga'... y nombres como 'Windy' 'Water' 'Fire' 'jumpy' y 'Emule'. Mu triste. Después resulta que las cartas no son malas, pero en más de una ocasión se cargan a la peña al más puro estilo Godzilla. No obstante no hay problema, porque una vez capturadas los efectos malos desaparecen, y todo es magnífico, maravilloso, feliz, y *so happy.* La releche.

¿Y más churretes argumentales? El pique entre *Sakura* y el niño chino, que canta a la legua y cuela menos que un guión de *Hideaki Anno,* o la aparición del *Memo Clow*, que coincide con un sueño pesadilla premonición de *Sakura* en... tadá tadá... lo habéis adivinado: La Torre de Tokio.

REMITE Y ESO

En resumen, chungo cubata. Un argumento cantoso con una niña pesada, y cuyo doblaje le dispararía los niveles de glucosa a un oso amoroso y haría que *Mickey Mouse* sintiera vergüenza ajena. Un catálogo de personajes que viene a ser una mezcla de la pesadilla alcohólica de la encargada del casting de **Titanic,** y el sueño erótico de *Tortuga Duende,* con mucha adolescente lesbiana y miles de horas de metraje voyeur.

Para terminar, seguro que a estas alturas ya todo el mundo conoce las aventuras de *Sakura Kinomotocicleta* y el resto de la peña abstracta que pulula por sus páginas o minutos de metraje (a elección), y no vamos a enrollarnos hablando de ella. Si queréis saber más, os leéis el tocho de artículo de Abel sobre el tema. ¿Qué no os apetece? Leches, ni a mí, pero he tenido que corregirlo...

Y PARA FINALIZAR, LAS DOS ÚLTIMAS CUESTIONES...

LA SERIE ES...

Más larga que el niohibo de Goku en versión yaoi, más chunga que la piba de Pokemon en una peli hentai, y más triste que un otaku en la playa.

AL AUTOR DEBERÍAN...

Ligárselas con disimulo para pegar el braguetazo de oro, y luego convencerlas de que su sitio está en la cocina, como hacen ellas con sus personajes femeninos.

Dibutaku Ñet

ENTRANDO EN MATERIA

Vale, vale, ya hemos mareado demasiado la perdiz, ¿no?. Va siendo hora de empezar con lo gordo, desenfundar los lápices, y demostrar una vez más de lo que sois capaces. Pues... ¿a qué estamos esperando?

Pero como muchos de vosotros me habéis pedido que os deje dibujar a vuestra bola, no voy a entrometerme en esta ocasión: Os vamos a dar un par de consejos básicos en los pasos a seguir, desgraciadamente tendremos que dejar el sistema de votaciones para el mes que viene (ya os dije que este mes hemos tenido que hacer dos números, y hasta esta semana no me han empezado a llegar vuestras cartas, aunque eso sí... estáis volviendo loca a la cartera, jajaja estáis entrando a nivel de seis siete diarios, así que la cosa va a estar reñida). Y finalmente plantearemos el reto del mes ^_~.

¡¡Aaaaal turrón!!

¿BOCETANDO O BOSQUEJANDO?

Pues como prefiráis, aunque generalmente boceto se usa para el dibujo, y bosquejo para la pintura. También están los esquejes, que van más en el rollo de la jardinería, y si hablamos de cogollos botánicos lo mismo terminamos en la cárcel, así que no nos liémos y volvamos al tema. El boceto es el dibujo rápido y previo a lo que será el dibujo finalizado. Se suele hacer con lápiz HB (o 2B, que es lo mismo) y lo mejor es hacerlo de forma relativamente apresurada, dejándonos llevar por lo que queremos crear, para que así el trazo una vez entintado sea más atrevido y tenga más fuerza.
Existen muchas formas de bocetar, dependiendo del estilo de dibujo y dibujante. Hay quien opta por hacer el dibujo casi completo, marcando primero las líneas bases, y luego bocetando también desde el principio todas las pautas, no dejando espacio a la improvisación con la tinta (sí, si os fijáis en los dibujos, ese es mi caso). Y también hay quien prefiere marcar simplemente las líneas bases (las que en el dibujo están en azul) y después darle fuerte al dibujo en el momento del entintado, decidiendo entonces los detalles, posturas, etc. Por último, tenemos a quién pasa de líneas base y dibuja el boceto directamente a medio detalle (las líneas grises) e incluso quien directamente pasa de boceto y le mete tinta a saco al papel, convirtiéndose *ipso facto* en malvado talador de árboles, ruina de las secuoyas, y enemigo público número uno de los basureros que cargan con las bolsas de basura petaditas con toneladas de papeles arrugados.
Personalmente os aconsejo que bocetéis. Especialmente no podéis obviar nunca las líneas base cuando estáis empezando, ya que es lo que os va sacar el truco del dibujo y su perspectiva, y la que os va facilitar posteriormente que vuestra obra se parezca a lo que queréis y no a un gato atropellao (a no ser que queráis dibujar un gato atropellado, en cuyo caso estaréis como una puñetera cabra). El sistema es muy sencillo, y consiste simplemente en saber encontrar cuáles son las líneas que definen la forma de un objeto, un edificio, o una pose. Mirad las figuras: En la figura uno tenemos a la canijilla mangui de turno (la 'Güisni Paltrou'), que por cierto enrollarse con eso tiene que ser como irse de vicios con *Dhalsim* el de **Street Fighter**, pero eh, a lo que iba... la vemos en pose encantadora, medio de lado, y muy propia ella. Nosotros queremos dibujar nustro personaje algo ladeado, aunque dándole más un aire chulesco y poca vergüenza. Pues bien, le sacamos las líneas bases (Fig 2) y luego realizamos el dibujo sobre esa línea, consiguiendo la Fig. 3 y adaptándolo a nuestros deseos. Sencillo, ¿Verdad?. Este truco vale para todo, y una vez le saquéis las líneas bases a los objetos, seréis capaces de simplificar vuestro grafismo y retorcerlo hasta adaptarlo al estilo que queráis: manga, americano, francés... o el vuestro propio. Y eso por no hablar


1


2



3

TALLER DE DIBUJO

Rafa del Río

de lo útil que resulta si lo vuestro es el diseño gráfico. Ale, a practicar.

Truco: Si al principio os cuesta mucho sacarle las líneas a las cosas, no desesperéis, siempre podéis ir probando a hacerlo trazando las rayas sobre fotos en papel vegetal para ir cogiendo práctica. El límite está en que luego el dibujo lo hagas tú, así no estaréis calcando, sino preparando el escenario en el que váis a representar vuestro dibujo.

EJERCICIO DEL MES

Y así, a lo tonto a lo tonto, llegamos al ejercicio del mes. Hum... veamos, veamos... ¿Qué podemos hacer?... Pues... la cosa está clara, ¿no?. Este mes váis a demostrarme lo que habéis aprendido a hacer en esta lección. El estilo será lo de menos, ni siquiera es necesario que hagáis manga (aunque dudo que ninguno de vosotros quiera no hacerlo) lo importante es que demostréis que sois capaces de sacar líneas bases sobre las que posteriormente montar el dibujo. Así que... Vamos allá. El ejercicio de este mes consistirá en enviar dos (o más) ilustraciones/tiras cómicas/lo que queráis, en la que se vean las líneas bases y/o el boceto sobre el que habéis entintado el dibujo final. Podéis meterle color o no, eso lo dejo a vuestra decisión, pero sí que necesito quye repaséis el dibujo, aunque sea a boli. Que ya, muchos me decís que os parece un coñazo, pero bueno, seguro que con el tiempo le cogéis el gusto. Y el estilo... Lo dicho, el que queráis. Lo bonito es que cada uno tenga su espíritu, su aire propio, porque al fin y al cabo, si dibujáis como zutanito o menganito... Seguramente contraten a Zutanito o menganito. Ánimo, no tengáis miedo a ser vosotros mismos con el lápiz, y sobre todo, disfrutad. ¡¡Al ataque!!



1

2



3

BASES

Para los que hayáis cogido esto empezado, Dibutaku net es un pequeño taller-concurso de dibujo en el que os iremos presentando una serie de retos/ejercicios de dibujo basándonos en lo que os hayamos explicado ese mes. Vosotros realizáis estos ejercicios y nos mandáis vuestros dibujos, de estos dibujos se eligen los mejores y se incluyen en el CD de la revista, y ya sólo tenéis que votar aquellos que más os gusten, ya sea por carta o por e mail (no os quejaréis, eh? Nada de sms que os roben el saldo). De todo esto saldrán tres ganadores: Uno que será el mejor dibujante, quien siga más fielmente los ejercicios y que será elegido por un jurado formado por miembros del staff de Minami y dibujantes profesionales y se llevará una magnífica tableta digital Wacom Grafire 4. Otro, que será el más votado por el público, y que se llevará un premio relacionado con los videojuegos aún por determinar (y no, no estamos hablando de juegos, sino de un sistema de

Iria Ros

HIGH and MIGHTY COLOR

El més pasado os presenté un grupo que llevaba ya mucho tiempo dando pasos en el mundo de la música. Esta vez vuelvo a presentaros a un grupo que, aún siendo muy famosos en su país natal, hace relativamente poco que empezaron su carrera.

Este famoso grupo proviene de la prefectura de Okinawa en Japón. Sus inicios como banda, tal y como marcaría un buen manual, aparecen durante la adolescencia de *Meg* y *Sassy*, quienes formarían un dúo durante la secundaria para tocar canciones del grupo **Metallica**. Tiempo después, este simpático dúo ampliaría sus filas con tres amigos más, quienes también habían tenido su propia banda durante su periodo de estudiantes de secundaria. Así pués, aparecen en escena *Yuusuke*, *Matsukatsu* (conocido como *mACKAz*) y *Kazuto*, formando por fin la banda **Anti-Nobunaga,** que comenzó a hacer actuaciones más o menos regulares en distintas fiestas y festivales de Okinawa. No fue hasta el año 2003 cuando el grupo se presentó a un festival de rock promocionado por un sub-sello de la famosa compañía discográfica Sony Music que empezarían a ser conocidos más allá del límite de su prefectura. Ese mismo año, y tras ese mismo festival, la banda participó en una recopilación de canciones llamada *Okinawa 2003*. Tras este pequeño (gran) éxito en su dilatada carrera los componentes decidieron experimentar con otros estilos de música, algo que causó ciertos problemas internos que al final no llegaron a más. Sin embargo fue entonces, durante uno de estos problemas, cuando decidieron agregar una voz femenina al grupo. Así conocerían a *Maki*, la futura cantante del grupo, por aquel entonces la jovencita artista tenía pensado irse a vivir a Canadá realizando así el que había sido desde niña su sueño. Sin embargo tras conocer a los **Anti-Nobunaga** y su música, *Maki* decidió no realizar aquel viaje y quedarse con ellos. Totalmente identificada con la música, el estilo y la idea que pretendían enseñar al mundo los cinco chicos, empezó a actuar junto a ellos como voz del grupo, aunque su integración en la banda fue algo escalonada, en poco tiempo se hizo un miembro indispensable de la banda. A partir de entonces la banda quedó formada por dos voces: *Maki*, la principal, y *Yuusuke*, como voz secundaria; dos guitarristas: *Kazuto* y *Meg;* un bajista, *mACKAz*, y el bateria, *Sassy*, quien a su vez hacía las veces de líder. Es entonces cuando nace el grupo que actualmente conocemos como **HIGH and MIGHTY COLOR**, con este nombre pretendían hacer ver al mundo que no tenían intención de detenerse ante nadie, además de ofrecer una visión muy explícita de su música. Ya en Septiembre de 2004, tras haber firmado un contrato con *Spice Records*, realizaron su primera actuación. Cabe destacar que este sello discográfico fue quien promocionó en su momento el festival de rock en el que participaron los **Anti-Nobunaga**. Tras la actuación de **HIGH and MIGHTY COLOR** en el festival *Music Picnic*, otra vez auspiciado por *Spice Records*, el grupo empezó a alcanzar una gran fama y popularidad. Su extravagancia y fuerte personalidad como grupo hicieron mella en el público y pronto éstos empezaron a demandar más canciones.



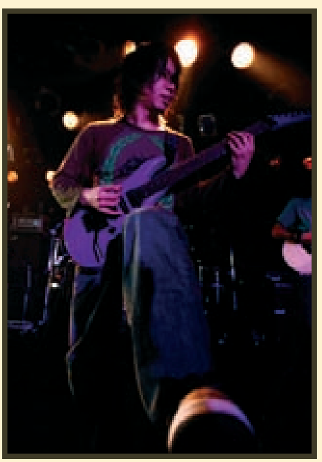
En Noviembre de ese mismo año apareció su primer single, llamado **Over**. Este trabajo fue catalogado como *J-Indie* (música independiente japonesa), a pesar de esto y de tener una tirada de únicamente 1.500 copias, el grupo consiguió venderlas todas en Okinawa, Osaka y Tokio donde su nombre empezaba a ser más que conocido. Fue por fin en el año 2005 cuando el grupo gozó de fama a nivel nacional cuando su single **Pride** fue elegido como opening del famosisímo anime **Mobile Suit Gundam SEED Destiny**. A partir de ese momento la banda no dejó de trabajar, e incluso volvió a elegirse una de sus canciones como opening de otro famoso anime. En esta ocasión sería **Bleach** la serie que los llevaría de regreso al estrellato. Además de **Pride** y **Over**, tuvieron otros famosos singles como **Ichirin no Hana**, **STYLE (get glory in this hand)** o **DIVE into YOURSELF**, además de sus dos álbumes **G8VER** (del 2005) y **Gou On PROGRESSIVE** (del 2006). Además la banda empezó a aparecer no solamente en

revistas de música sino también en otras de moda debido al fuerte carácter personal de *Maki* y su personal estilo en cuanto a forma de vestir se trata.

Poco a poco esta pequeña banda ha ido haciéndose un hueco en el mundo de la música japonesa, y aunque en poco tiempo ha logrado llegar a lo más alto del panorama musical, es ahora cuando de verdad empieza su carrera manteniendo esta popularidad y este trabajo. Espero que ahora empecéis a conocer a este grupo, disfrutéis con su trabajo y que, dentro de un tiempo, pueda volver a hablaros de ellos y una carrera llena de éxitos. Ahora, a disfrutar con **HIGH and MIGHTY COLOR** gracias al cd de **Minami**.









Jorge Harada

los primeros clasificados

Un viaje y un resfriado imprevisto han impedido a nuestro amigo Jorge Harada y terminar el artículo de este mes. SIn embargo, hemos conseguido ponernos en contacto con él mediante la medio-ouija, ya que contacta con los medio-muerto. Y estas fueron sus palabras.

“Tras un recuento de votos al rojo vivo, los clasificados para la semifinal de Operación Friki son, en ningún orden en particular: **Airen**, **Kaolla** y **Nanako**. Felicidades a los clasificados y gracias a todos por tomar parte.

Se despide Jorge Harada, desde las selvas germanicas.”

Comprendemos que semejante decisón merecería más fanfarrias, pero, desgraciadamente, la gripe ha aguado los fuegos...

Esperemos tener más suerte la próxima vez... ¡con los clasificados de la segunda ronda!

BASES DE PROVISIONALES DE PARTICIPACIÓN DE OPERACIÓN FRIKI 4

Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando por lo menos tres canciones relacionadas con el manga y el anime, una de las cuales obligatoriamente será en japonés. El otro idioma del concurso es el castellano. No podrán tomar parte los ganadores de anteriores ediciones de Operación Friki ni que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música. Queda prohibida la participación a colaboradores, integrantes de la revista Minami o Ares Multimedia S.A, o personas relacionadas con los mismos, independientemente de la naturaleza de la relación.

Junto a la grabación deberá acompañarse un cupón de participación que viene incluido en la revista Minami. Además, es imprescindible enviar una foto de cantante o cantantes, más los datos de contacto (nombre, dirección, teléfono de contacto, correo electrónico, etc.). En caso de enviar una adaptación, habrá que acompañar del nombre del autor de la misma.

El criterio de selección será el siguiente: habrá una primera fase a lo largo de los primeros meses del año 2006. Durante este periodo, a la fecha de cierre de la revista Minami (un mes antes de su aparición en el mercado, aproximadamente), se publicarán en la revista y su CD los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y que cumplan con un mínimo de calidad en interpretación. De todos ellos, los lectores votarán por los mejores participantes cada vez.

Esta primera fase constará de cuatro rondas (salvo modificación posterior debido a circunstancias externas).

Se vigilará atentamente las votaciones y aquellos participantes que intenten amañar las votaciones pueden llegar a ser eliminados del concurso.

Cuando termine la primera fase, una vez conocidos los semifinalistas, comenzará la semifinal, que terminará en septiembre de 2006. De nuevo, habrá que votar cuatro participantes y cuatro versiones. Los 10 semifinalistas más votados pasarán a la final de “Operación Friki 4”, que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2006.

Los finalistas serán avisados con tiempo suficiente para que prepare su presencia en la Final

Sólo habrá un ganador o grupo ganador y este recibirá un trofeo, más un premio en material, más la posibilidad de colaborar con Orange Music en la grabación de “Minami Music 2”.

Deberéis enviar vuestra participación con el cupón, la maqueta, la foto y vuestros datos personales a Jaime Ortega. C/ Prádena del rincón 4, 2-A. 28002 Madrid. Las canciones se podrán enviar en casete o CD. Las letras de las versiones será lo más legible que se pueda (preferiblemente mecanografiado o impreso). Formatos preferibles: .doc (estándar de Microsoft) o .txt (documento de texto normal). Formatos extraños (.swx .rtf) pueden ser rechazados por freaks.

Un año más, pueden presentarse grupos, pero nadie podrá participar en solitario y en grupo al mismo tiempo. O solitario, o en grupo. .

Estas bases son definitivas en principio, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.

cupón de participación
OPERACIÓN FRIKI CUATRO 4

Jajaja, apenas hace dos semanas que estaba con vosotros y ya me véis: de nuevo aquí contestando vuestras cartas. Suerte que siempre estáis aquí dando ánimos, y que nunca me canso de leer vuestras cartas . Por favor, no dejéis nunca de escribirme, creo que estoy enganchadísima a vosotros ^^.

LA CARTA DEL MES

Eres la mejor correera del mundo, pero lo que no entiendo es por qué no pones tu foto. Una vez la pusiste y se te veía mucho, pero la cara pixelada, y ahora dices que no quieres poner foto ¿Por qué? ¿Me mandarías la foto a mí? Yo pongo los sellos si quieres.

Este mes la carta del mes me la quedo para mí, lo siento jefe, pero es que estoy hartita de que me pidan foto por correo, y contesto yo ¿Vale? *(R: Vaaale)* A ver chico, te he puesto de nombre correero habitual porque por mucho que hayas cambiado el nombre, si usas el mismo mail es fácil saber quien eres. Te agradezco lo de la mejor correera del mundo, pero por favor, no seáis más pesaditos y no me pidáis más fotos. ¿No véis que no me apetece?. Cuantas más veces me pidáis las fotos menos ganas tendré de ponerlas. Agradezco tu interés y que te ofrezcas a pagarme los sellos, pero ¿no crees que invertirías mejor ese dinero invitando al cine a una amiga de tu edad, o a una coca cola, o lo que sea?.
Tú por lo menos has sido educado, pero si vieras las cosas que he llegado a leer por ahí... que una es muy tolerante, pero eso no quita que me guste las cosas con educación, y los chicos que han dejado de usar Clearstick hace unos años. Así que por favor, sigamos siendo amigos, no rompáis la magia del momento, y dejadme que os de todos los besos y abrazos que necesitéis sin tener que pedirme una foto para ello. Venga, *Carlos*, un beso, y por favor no seáis más pesaditos *(N.d.R: ¿Carlos? Despistaaaaaa XD)*. Os dejo con el correo.

CORREO

MARIA JESÚS MONTIEL (GINES / SEVILLA)

¡Hola preciosa!
Como verás, la carta sí que me ha llegado ^_^ aunque eso de que el correo está fatal... tienes toda la razón, correo está "mu malamente"... si yo os contara. Pero siempre es una alegría recibir una carta escrita a mano, con todo el cariño puesto en ella y toda su dedicación, y no los emails, que vale, sale la cosa más rápida y parece que no existen las distancias, pero es mucho más frío e impersonal. Eso por no hablar de aquellas personas que pasan olímpicamente de contestar los emails. Eso me repatea las entrañas... ¡leñe! Que para eso no escribo los emails... si es que ¬¬
Los dibujos que me mandas son muy graciosos, me han parecido muy monos. Así que ya sabes, ya puedes ir por ahí más ancha que nadie presumiendo de que la mismísimna Isadora, la correera más simpática del universo (o por lo menos de Minami ^_^U), no sólo ha leído tu carta, sino que además la ha contestado y nada más y nada menos que en la revista Minami. Si es que, chica, soy la caña jajaja, es broma, es broma.
Sobre lo de que hablemos del Kindom Hearts 2 en cuanto salga, no te preocupes que hablaremos, y si no, ya le pondré yo las pilas al jefe para que hable, aunque no creo que haga falta, porque es un flipado de los videojuegos (venga, ahora todo el mundo a decir "nooo, ¿de verdad?, no nos habíamos dado cuenta..." ^_^) A mí el Kindom Hearts me encantó, es una maravilla de juego y la mejor parte la de Pesadilla antes de Navidad. Sobre la segunda parte... mejor no te destripo nada, ya que dentro de muy poquito os hablaremos de la presentación del juego y todo lo nuevo que nos trae, lo que sí puedo decirte es que promete un ambiente más maduro , mejor argumento y... Hasta aquí puedo leer. Me dices en tu carta que sería un puntazo que *Rafa del Río* hiciese el Hoy nos pasamos por la piedra a **Kindom Hearts** *(R: je, me gusta la idea, pero seguro que ya casi nadie se acuerda del primero, mejor esperamos al segundo para arrinconarlo en el molino y acercarnos con las antorchas, que ya casi está al caer)*. Pues tienes razón, sería buenísimo, seguro que me dice que "*Todo es posible*". Jejeje, interesante, interesante ^_~
Me preguntas si habrá Operación Friki 5... hija, que prisillas eres. Espérate que todavía estamos con la cuarta edición. Ah, que es que no llegaste a esta edición y te gustaría presentarte. Pues chiquilla, inténtalo en el próximo pero tienes que correr y ponerte las pilas, ¿eh? Que no tienes mucho tiempo, no vaya a ser que te coja el toro de nuevo así que convence a tus amigos rápido ^_^.
Lo del salón del manga de Sevilla es un misterio sin resolver, pero como verás en las noticias, no te puedes perder el de Cádiz en Octubre ^_^.
Bueno, pues le mando tu besazo a Rafa y tus saludos al resto de la revista (yo también quiero un besazo T_T snif, snif) Y también le mando el besazo a Pedrokat, *'el creador del mejor fancine del mundo'* Venga, un besote para tí.

KYOH FRANCISCO MARTÍNEZ (MURCIA)

¡Hola de nuevo Kyoh!. Parece que le has cogido el gusto a escribirnos, ¿eh? Así me gusta, que nos escribais mucho.

Me comentas en tu carta que te ha gustado mucho la revista donde hablábamos de Ragnarok y que te has puesto como loco a buscar información. Pues como verás, no hacía falta tanto trabajo porque nosotros mismos hemos decidido ampliar ese artículo con uno más extenso (bueno, yo no, el jefe, claro, que ese es su trabajo, el mío es más bien leerme vuestras cartas y contestarlas ^_^U)







▪ DAMAGED ROSES

Sobre lo de que salga Genshiken en el Buzz, supongo que ya habrás podido disfrutarla. Es una serie muy entretenida porque es como un reflejo de nuestro mundillo pero, obviamente en Japón. Es mucho más amplio y con mejores oportunidades. Aunque eso sí, una pregunta que habría que hacerse es... ¿seríamos otakus si viviéramos en Japón? Yo estoy segura de que lo seguiría siendo, aunque quizás de otra forma ya que allí no habría tenido que saoportar ciertas actitudes y comentarios cuando en el mundo del manga éramos sólo tres chicas. Pero todas esas personas que no quieren que el manga se convierta en algo cultural, que se popularice sino que desean que siga siendo un mundo exclusivo y minoritario, seguro que esos no serían otakus. A lo mejor serían adoradores de la tortilla española, o fieles a los zapatos con brillantitos... todo muy minoritario y exclusivo.
Bueno, me vuelves a la carga con la sección hentai, y esta vez le toca el turno a **Little Monica**. La verdad es que no estoy muy de acuerdo contigo con que sea una película depravada, si no más bien al contrario: teniendo en cuenta las cosas desagradables que suelen salir en los hentai, incluso en los yuri y los yaoi, la película es más bien inocentona, y no dejan de ser dibujos animados en los que no salen niños ni cosas raras.
Lo de que yo he tenido dos faltas de ortografía, no me lo creo, será más bien que se me han ido los dedos al escribir deprisa en el ordenador, pero no te preocupes, que no me molesta. Así tendré más cuidado ^_^ Por cierto que hay muchos que están empezando a tener cuidado con las faltas en su carta. Si es que soy la caña, no sólo contsto las cartas con simpatía y todo eso, sino que además enseño ortografía. Me van a tener que dar un premio a la "mejón correera" del mundo mundial.
Ahora, eso sí, por si acaso, os repito a todos, que no soy demasiado mayor para estar en el mundillo. Vale que empecé quizás antes de que muchos de vosotros hubiérais nacido, y que me compré mi primer manga mientras vosotros aún teníais chupete. Pero no es porque yo sea mayor. Es porque fuí muy precoz en esto del manga. Y ya está, que como me mosquee os quedais sin correera y sin correo.
Felicidades por ir a Roma. Yo estuve hace unos años y me lo pasé súper bien. Y además te vas al Vaticano a cantarle al Papa con tu coro. Pues que te lo pases muy bien y venga, un abrazo. Por cierto, que dejo tu solicitud por aquí para trabajar en la revista.
Bueno, bueno, bueno... otro mes más y ya se me ha acabado el espacio para escribiros... es que hablo demasiado jajaja Pues como siempre os digo, con esto y una pulserita, nos vemos en una terracita (joer, este si que no me lo he currado nada de nada... acepto sugerencias para próximos números jejeje) Un besazo para todos y aprovechad lo que queda de calorcito.

Isadora

SE BUSCA

Hola, vendo las siguientes cosas: mangas: el 18 de Detective Conan, el tomo Mi nuevo padre, el 1 y el 2 de CCSakura, el 1 y el 2 de DNAngel, el 2 de Ai revolution, el 1 de Peace Electronics, el 13 de Love Hina, el 1 de I´´s, el 1 de Kaikan Phrase, el 6 de Gals! en japonés. DVDs: el 1 de Yu-Gi_Oh, el 2 de Ranma y el 4 de Inuyasha, un DVD con capítulos de varios animes (Fushigi Yugi, KOR, Comic Party...) VHS: una con el primer capítulo de Escuela de brujas, una con los dos primeros de Ceres y Love Hina, una con los primeros capítulos de CLAMP Club de detectives y Angel Sanctuary, una con el primer capítulo de Sol Bianca (edición especial) y otra con el primer capítulo del OVA de Babel II (todos los VHS son originales) Merchandise: Poster gigantes de Yuki y Hatsuharu Sohma (Fruits Basket), poster de tela de Cloud (Final Fantasy VII), peluche de X (Clamp) en perfecto estado (tiene la etiqueta y todo...), un libro para dibujar manga (chicas), otro libro "Cómo dibujar manga vol 4, el cuerpo humano" y una figura de Sailor Urano (Haruka) de 15 cm. Soy de fiar. Escribid a Mónica Esteo Ruiz, C/ Vilamirosa nº 95 2º 2ª CP 08560 Manlleu Barcelona



MISIVAS BREVES

-Para Mónica Esteo Ruiz (Barcelona); ¡hola preciosa! ¡Qué tiempo sin leerte! Me ha gustado mucho tu dibujo, ya sabes que me encanta cómo dibujas. Lo mejor de todo son todas las palabras que lo rodean, con frases, o nombres de grupos como HIM, o Marilyn Manson... haces unos dibujos muy característicos, es ver un dibujo tuyo y saber enseguida que te pertenece. Por cierto, que no sé si lo había dicho ya, pero me encanta HIM, muchas veces voy a trabajar con la música de HIM puesta y no veas cómo flipa. Pongo tu dire en la sección de contactos y tu mensaje en la de Se busca, aunque más bien es Se vende, ¿no? ^_~ Podríamos rellamarla a "Se busca... comprador" jajaja Me parece estupendo que utilicéis esa sección para todo este tipo de cosas, ya que el mundillo es un poco caro y si vendemos nuestro material de segunda mano a buen precio, no sólo logramos ganar un dinerillo para nuestros gastos, sino que además hacemos que personas que quizás no pueden comprarse algunos mangas o DVDs por ser muy caros, puedan comprarlos a menor precio. Me parece estupendo, en serio. Pues venga, un besazo y a ver si la siguiente carta es más larga ^_^

-Para Cristina del Portillo Nogueroles (Madrid); ¡hola cielo! Gracias por tus felicitaciones tan efusivas, siempre es un gusto cuando te mandan una carta así. Me dices en tu carta que te gusta mucho dibujar, los mangas y los animes, los videojuegos, la música, el cine, los animales, escribir, y que eres una chica amigable, algo alocada, simpática y agradable. Pues encantada de conocerte tan a fondo, con tus características y tus gustos, y espero que me escribas de nuevo prontito contándome más cosillas, ¿vale?. Pongo tu dirección en contactos. Un beso.

-Para Adriana Rojas Romo (Martorelles / Barcelona); ¡hola preciosa! Nos escribes para darnos las gracias por haber ganado el concurso de la consola Game Cube, ¿eh? Pero chiquilla, gracias a tí que escribistes y mandastes un dibujo tan chulo. Por cierto, que no te lo había dicho, ¡¡felicidades!! Y a las otras dos ganadoras también. Un beso a las tres. Nos mandas un dibujo precioso que quieres dedicar a tus amigos del IES Alba del Vallés y a nosotros (gracias, gracias ^_^) y que mandas un saludo a Sandra R y a Ainoa M. Pues dedicado y besados quedan todos, un besazo enorme para tí y disfruta de tu consola.

-Para Edén Pancorbo Parras (Jaén); nada, sólo te pongo en esta sección en vez de la de contactos para decirle a Fernando de Mazarrón que le envías un beso y a ver si te escribe. Pues eso, más bien es un mensaje para Fernando... ¡qué escribas, chiquillo! ¿Qué te cuesta? Si es que sois lo que no hay. Pues venga, que si no te echo de nuevo la bronca en público. Y si alguien lo conoce o sabe algo de él, que dé señales o que se lo diga. Por cierto, si he puesto tu nombre mal, Edén, perdona, es que me cuesta un poco de trabajo entender tu letra. Pues bueno, un abrazo y a ver si Fernando escribe.

-Para Elisabeth García García (Tarragona); ¡hola cariño! Nos escribes tu carta acompañando un dibujo precioso de tu serie preferida, Kamikaze Kaito Jeanne. Y nos pides que hagamos un apartado extenso sobre este manga y que pongamos algún póster. Bueno, no sé qué se podrá hacer pero lo intentaremos. Por lo menos tendremos en cuenta tu petición ^_^ A mí de la autora me gustan más otros mangas como Time Stranger Kyoko o Full moon wo Sagashite, el de Kamikaze Kaito Jeanne no me hace tanta gracia porque como está basado en un personaje histórico, pero cambiando totalmente sus características, y poniendo lo de los robos y lo de los cuadros... No sé, no le veo la gracia. Pero oye, que en cuestión de gustos no hay nada escrito. Te puede encantar el manga y a mí no, y no por ello querer eso decir que es peor. Sobre lo de encontrar tus mangas favoritos por Tarragona, prueba a pedirlos en alguna tienda especializada cercana, o bien intenta pedirlos en alguna tienda vía internet o acercarte al salón del manga de Barcelona. También puedes poner un anuncio en la revista. Lo que tú veas. Yo de paso lo pongo aquí, por si alguien quiere escribir ofreciéndolo, que estás buscando los tomos de este manga, de Kamikaze Kaito Jeanne, para tener la colección completa. Por favor, que alguien se apiade de mí, bueno, más bien de Elisabeth, y si sabe dónde comprarlos por Tarragona al completo, o bien quiere vendérselos, que me escriba a la revista y yo os pondré en contacto. Un besazo.

-Para María Rodríguez (Madrid); ¡hola encanto! Me cuentas en tu carta que cuando fuiste a ver al cine la película El Castillo Ambulante, te encantó a pesar de ir porque llevabas a tu hermana pequeña a verla. Comentas que terminaste más enganchada a la peli que ella y que cuando viste en el kiosko la portada de la película en la revista Minami, te la compraste y que desde entonces la buscas todos los meses y te la lees enseguida. Pues me alegro muchísimo de que te introdujeras en este magnífico mundo de ilusión, seguro que no te defraudará y para lo que quieras preguntar, aquí estoy yo para contestarte. Un beso enorme y felicidades por habernos encontrado, seguro que te lo pasarás muy bien viendo y leyendo historias maravillosas.

CONTACTOS

-MÓNICA ESTEO RUIZ
C/ Vilamirosa nº 95 2º 2ª
CP 08560 Manlleu
Barcelona
Ey! Soy una gótica otaku de 13 años, y todo el mundo me conoce como Mäga. Mis mangas favoritos son Ranma, Inuyasha, Negima, Gals!, Viva Japón, Jeanne, Slam Dunk, Love Hina, Fushigi Yugi, Kenshin, Orphen, Maho tsukai Tai, Ceres, Sakura... un largo etc. De música me encanta el gótico y sus derivados: Marilyn Manson, HIM, Nightwish, Segle XIII, Rammstein, The Rasmus, Mägo de Oz... También me encanta dibujar (manga o Marilyn Manson XD), leer libros (Edgar Allan Poe), el cine gótico (The nightmare before Christmas, Edward Scissorhands, Vincent... Tim Burton el mejor) Espero que me escribáis, prometo responder a todas las cartas que me lleguen. ¡¡Adios!!

-CRISTINA DEL PORTILLO NOGUEROLES
C/ del Plátano nº 16 B
CP 28029 Madrid
Me gustaría mucho cartearme con chicas y chicos otakus de a partir de 17 o 18 años a poder ser. Prometo contestar. Las personas que se carteen conmigo podrán intercambiar infomación de manga, anime e incluso videojuegos conmigo para ayudarnos jeje, y poder avanzar en esos niveles que se nos resisten.

-NOEMÍ CUSIMANO
C/ San Isidro nº 4-6 1º-2º
CP 08790 Gelida
Barcelona
Hola, me llamo Noemi, tengo 22 años y me gustaría un montón cartearme con gente de cualquier edad. Mis series preferidas son Dragon Ball, Angel Sanctuary, Video Girl Ai, Berserk, Slam Dunk, Love Hina, Karekano, y muchos más. También me gusta toda la saga de Final Fantasy y Kindom Hearts. Y me gusta dibujar. Por favor, escrbidme. Prometo contestar.

-FRANCISCO MARTÍNEZ GRAMAJE
C/ Rio Mundo blq. D19 esc. 2 bajo izq.
CP 30006 Murcia
Busco gente que le guste el anime, el manga pero sobre todo cantar. Si sois fans del yaoi, contactad conmigo.

-JUAN JAVIER RODRÍGUEZ GUISADO
C/ Antonio Gaudí nº 80
CP 41720 Los Palacios - Sevilla
¡¡Hola!! Somos dos otakus de 15 y 17 años y queremos contactar con gente de cualquier edad, localidad y sexo. Nuestras series favoritas son: Naruto, CCSakura, One Piece, Slayers, Tsubasa R C, Basilisk, Detective Conan, Evangelion, Dragon Ball y muchas más. Nos gusta el J pop y el RPG como Final Fantasy, Kindom Hearts y Suikoden. Esperamos vuestras cartas.

-EDÉN PANCORBO PARRAS
Avda Constitución nº 50 A, 3º A
CP 23640 Torredelcampo
Jaen
Me gustaría conocer personas más o menos de mi edad (19 años), o mayores, pero contestaré a todas las cartas. Espero conocer mucha gente a poder ser.

-FRANCISCO JAVIER GONZÁLEZ CARBÓN
C/ Coruña nº 32 2º B
CP 32005 Ourense
Konichiwa. Hola otakus. Tengo 13 años y deseo escribirme con todos aquellos que les guste el manga y anime, sobre todo Hunter X Hunter. Es una serie increíble. Bueno, también quiero hablar con los gallegos/as. Os espero, otakus.

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

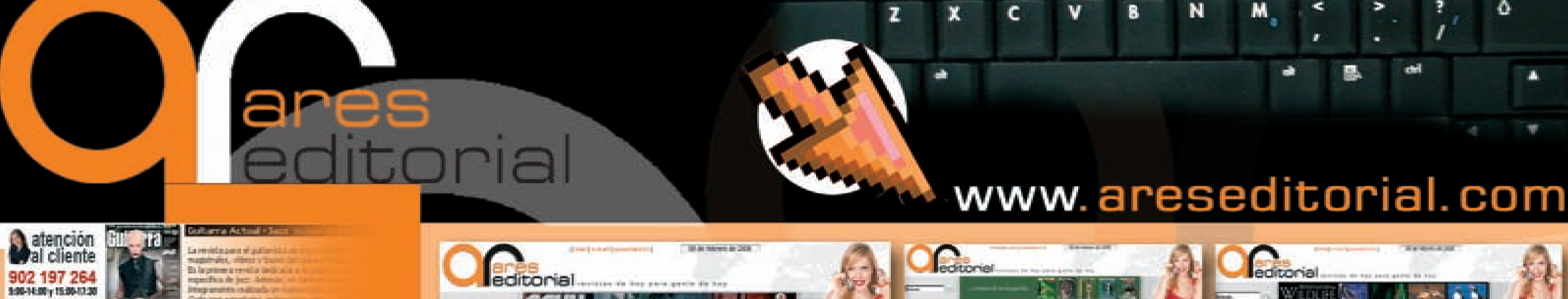
Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

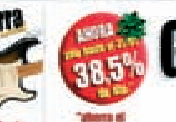


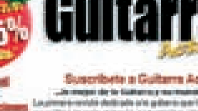
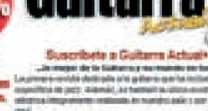
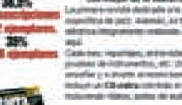
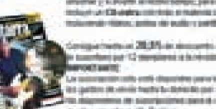
FOTO FONDOS
envía WAP25
(espacio) código al 7494
MAS NOVEDADES EN NUSTRA WEB !!
movil mundo .com
Calidad total para tu movil
Atención al cliente 902 01 01 27
TOP
STRIPPERS ANIMADOS
NUEVOS
NOVEDADES
TAMAGOCHI
LAS MASCOTAS MAS DIVERTIDAS EN TU MOVIL!!!!
ENVIA PET46 ESPACIO CODIGO AL 5477
Como una mascota real pero no tan sucios, podrás jugar desde tu móvil. Mantén su tazón de alimentos lleno para que esté contento...
BERTIE ER PATITO 1912
GOBBLES 1916
FLIPPER 1915
YONKI 1690
RAPERO 1691
ADEMAS:
1545 - PANDA
1546 - PERRO
1689 - TIGRE
1688 - CONEJO
buscas algo que no ves aquí envía TONOS30 (espacio) y algo que lo identifique (el cantante, titulo...) al 7494
POLIFÓNICOS
envía TONOS30 (espacio) código al 7494
SONIBROMAS
envía PF74 (espacio) código al 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
MÚSICAREAL
envía TEMA52 (espacio) código sonido al 7494
ARTISTAS ORIGINALES
SHAKIRA
MECANO
LA OREJA DE VAN GOGH
MADONNA
TOP
ESTOPA
XMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
ENVIA MSG34 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL DESCARGATELO Y CHATEA!
Sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
JUEGOS JAVA
envía PLAY7 (espacio) código al 7494
HUNDIR LA FLOTA 1442
NOVEDAD
DA VINCI MAQUINAS 1517
SUSANA RECHE SEXY POKER
VIDEOS XXX
SELECCIÓN DE AUTÉNTICAS PELÍCULAS PARA ADULTOS PARA TU MÓVIL
envía CAM7 y el código del video al 5477
¡¡VIDEOS EXCLUSIVOS!!
EN VERANO SUBEN LAS TEMPERATURAS Y EN TU MOVIL TAMBIÉN... LOS MEJORES VIDEOS X
¡¡Los mas pedidos!!

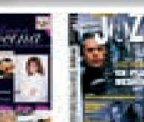


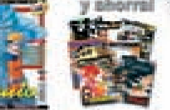
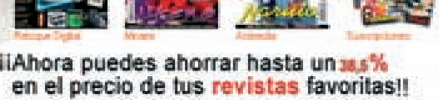










estés donde estés... éste es tu portal
ya no tienes excusa
ares editorial al alcance de todos